ファイナルファンタジーXI
S T O R Y U L T I M A N I A
ストーリーアルティマニア

FINAL FANTASY XI
STORY ULTIMANIA
Ver.090409

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XI

STORY
ULTIMANIA®
ス ト ー リ ー ア ル テ ィ マ ニ ア

FINAL FANTASY XI
STORY ULTIMANIA Ver.090409
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XI

STORY ULTIMANIA

Ver.090409

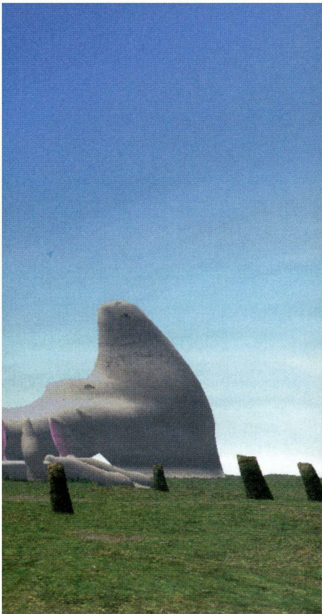


Introduction

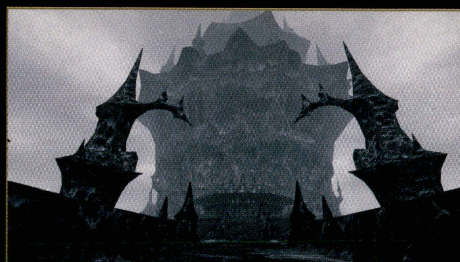
ここに紡がれるは、創世よりつづく石の記憶。

世界の名は「ヴァナ・ディール」。
クリスタルの恵みに満ちあふれ、
剣と魔法に彩られた、それはそれは美しき大地。
このはるかなる世界は、
訪れる者に胸おどる冒険の日々をもたらすでしょう。
そして、その日々が織りなす物語を、
輝ける石は写しつづけます。
ヴァナ・ディールに刻まれる記憶として。

さあ、ページを開いてください。
輝ける石が映し出す世界の記憶を、その目で確かめてください。
人の業が創り出した悲劇。
世界さえも顧みぬ古き野望の幻影。
創世の真実に隠された原初の呪縛。
神々による争いの戦禍をもたらす秘宝。
時を越えた策謀と暁の神兵。
——ヴァナ・ディールが秘めたる幾百の物語を、
いまこそ、紐解いていきましょう。













FINAL FANTASY® XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI

ファイナルファンタジーXI ストーリーアルティマニア Ver.090409

CONTENTS

Introduction …… 2

CHAPTER 1
ベーシックガイド …… 6

ヴァナ・ディール概略 …… 8
ワールドマップ …… 8
過去世界 …… 10
広がりゆく世界 …… 10
神話と歴史 …… 11

国家と自治都市 …… 12
国家 …… 12
サンドリア王国 …… 13
バストゥーク共和国 …… 14
ウィンダス連邦 …… 15
ジュノ大公国 …… 16
アトルガン皇国 …… 17
自治都市 …… 18
セルビナ …… 19
マウラ …… 19
ラバオ …… 20
カザム …… 20
ノーグ …… 20
タブナジア地下壕 …… 21
ナシュモ …… 21

リージョン …… 22
クォン大陸 …… 22
ミンダルシア大陸 …… 25
クォン、ミンダルシア周辺地域 …… 26
近東地域 …… 28
過去世界 …… 30

用語辞典 …… 32
人間 …… 32
獣人 …… 34
クリスタル …… 37
女神アルタナ …… 37
男神プロマシア …… 37
水晶大戦 …… 38
アルタナ四国協商 …… 39
コンクェスト …… 39
三ヵ国合同北方調査隊 …… 39
冒険者 …… 40

CHAPTER 2
ミッションストーリーガイド …… 42

ミッションの基礎知識 …… 44
サンドリア王国ミッション …… 46
バストゥーク共和国ミッション …… 68
ウィンダス連邦ミッション …… 90
三国共通ミッション …… 114
ジラートの幻影ミッション …… 126
プロマシアの呪縛 …… 142
アトルガンの秘宝ミッション …… 180
アルタナの神兵ミッション …… 208

シナリオスタッフQ&A
サンドリア王国編 …… 66
バストゥーク共和国編 …… 88
ウィンダス連邦編 …… 112
三国共通ミッション＆ジラートの幻影編 …… 140
プロマシアの呪縛編 …… 178
アトルガンの秘宝編 …… 206
アルタナの神兵編 …… 224

ジラートの幻影™　プロマシアの呪縛™

アトルガンの秘宝™　アルタナの神兵™

CHAPTER 3

クエストストーリーガイド ………… 226

クエストの基礎知識 ………… 228
サンドリア王国クエスト ………… 230
バストゥーク共和国クエスト ………… 250
ウィンダス連邦クエスト ………… 274
ジュノ大公国クエスト ………… 298
その他クエスト ………… 320
辺境クエスト ………… 342
アトルガン皇国クエスト ………… 356
過去世界クエスト ………… 374
ジョブ関連クエスト ………… 390
特殊イベント ………… 434
2008年12月9日追加新クエスト ………… 446
2009年4月9日追加新クエスト ………… 447
追加シナリオシリーズ始動! ………… 451

設定原画ギャラリー
サンドリア王国編 ………… 248
バストゥーク共和国編 ………… 272
ウィンダス連邦編 ………… 296
ジュノ大公国編 ………… 318
各地&獣人編 ………… 340
辺境編 ………… 354
乗り物編 ………… 372
モンスター編① ………… 388
モンスター編② ………… 432
ボスモンスター&召喚獣編 ………… 444

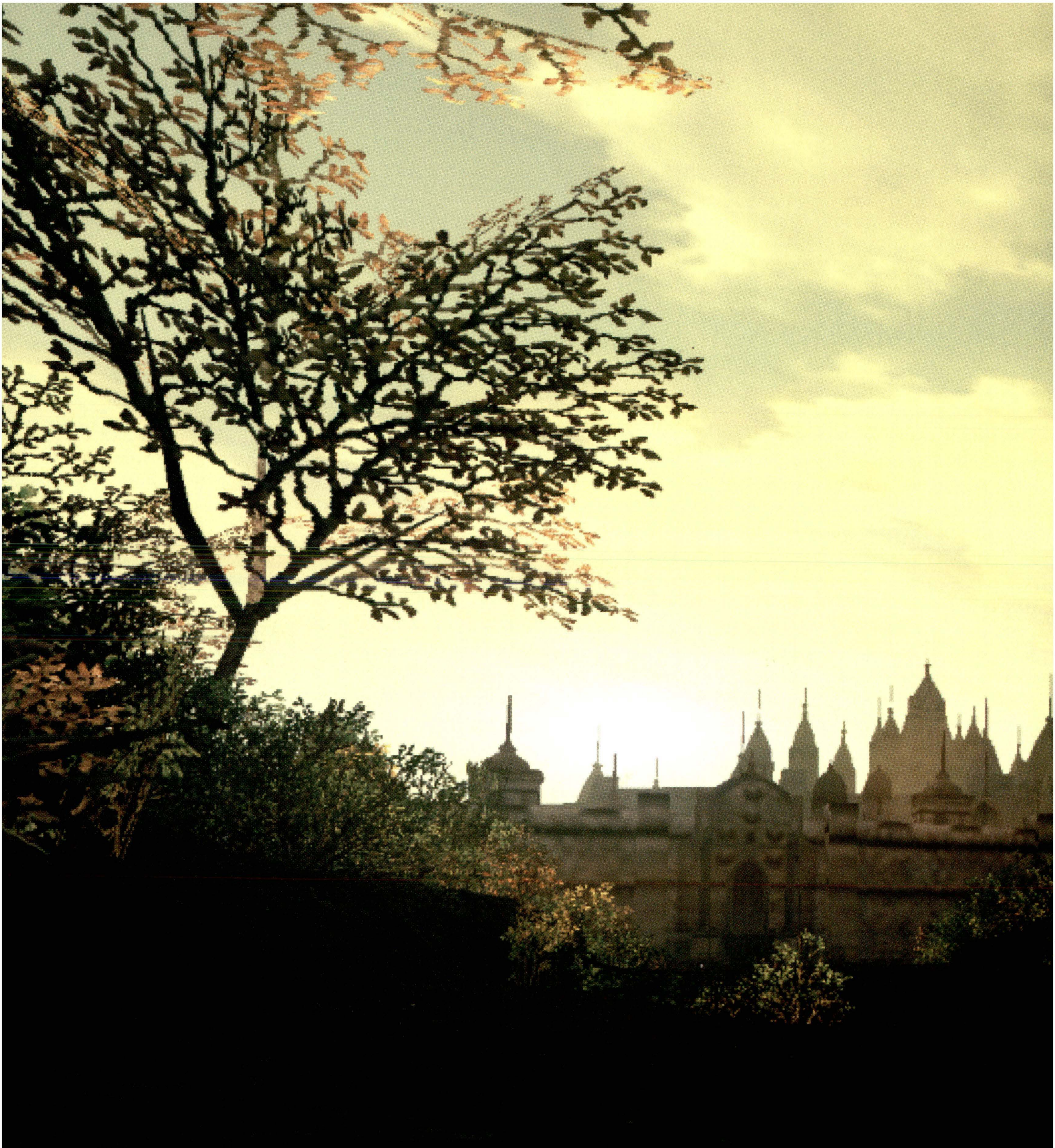
CHAPTER 4

アルティマニアガイド ………… 452

岩尾賢一Q&A ………… 454
『ファイナルファンタジーXI』ヒストリー ………… 458
ディスコグラフィ ………… 466
グッズカタログ Ver.090409 ………… 474
天野喜孝作品集 ………… 476
田中弘道インタビュー ………… 488
『Distant Worlds』楽譜 ………… 492

※本書ではミッションとクエストの種別を以下の略号で記しています。

サンドリア王国ミッション	サンドリアM1-1
バストゥーク共和国ミッション	バストゥークM1-1
ウィンダス連邦ミッション	ウィンダスM1-1
三国共通ミッション	三国共通M2-3
ジラートの幻影ミッション	ジラートM01
プロマシアの呪縛ストーリー	プロマシア1-1
アトルガンの秘宝ミッション	アトルガンM01
アルタナの神兵ミッション	アルタナM01
サンドリア王国クエスト	サンドリアQ01
バストゥーク共和国クエスト	バストゥークQ01
ウィンダス連邦クエスト	ウィンダスQ01
ジュノ大公国クエスト	ジュノQ01
その他クエスト	その他Q01
辺境クエスト	辺境Q01
アトルガン皇国クエスト	アトルガンQ01
過去世界クエスト	過去世界Q01
特殊イベント	特殊01



Chapter 1



BASIC GUIDE

ベーシックガイド

ヴァナ・ディール概略

Vana'diel Basic Guide

『FFXI』の物語が紡がれていくヴァナ・ディールは、生ける「石」より生まれたとされる美しい世界。そこは、時空さえ越えたはるかな旅の舞台として、冒険者たちの訪れを待っている。

中央二大陸 Quon and Mindartia



Vana'diel World Map

ヴァナ・ディール ▸▸▸▸▸ 「石」より生まれし母なる大地

原初の石――クリスタルから誕生したとされる世界、ヴァナ・ディール。多くの大陸から構成されるこの世界のうち、物語の舞台となるのは、クォンとミンダルシアの「中央二大陸」および、そこから東に渡ったエラジア大陸の西部に広がる「近東地域」だ。これらの地域では人間と獣人の諸勢力が割拠し、独自の文明を築きつつ暮らしている。



⬅豊かな自然にあふれる中央二大陸。そこに繁栄する3つの国のひとつに到着したところから、冒険者の物語がはじまる。

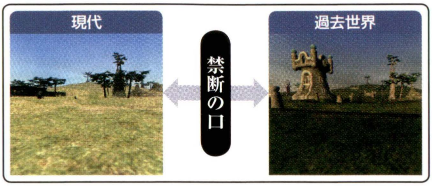
近東地域 West Aradjiah



過去世界 ▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 時を越えた旅路へ

冒険の舞台は、空間的な広がりを持つだけでなく、現代より20余年の時間をさかのぼった「過去世界」にまでおよぶ。過去世界とは、人間対獣人の大戦争「水晶大戦」が勃発した当時の中央二大陸であり、いたるところに戦争の痕が見られる。現代と過去世界は「禁断の口」と呼ばれる謎の門を通ることで行き来できるが、その原理は不明。

◆現代のヴァナ・ディールと過去世界の風景の比較



広がりゆく世界 ▸▸▸▸▸ 人々の話から垣間見える辺遠地方

クォン大陸とミンダルシア大陸以外にも、ヴァナ・ディールには多くの大陸や島が存在する。そうした「辺遠地方」にも、中央二大陸と同じように人間や獣人が暮らしており、それぞれ特色のある環境のもとで独特の文化が発展。その様子は辺遠地方を知る人々によって語られるが、公的な渡航手段は一部をのぞき確立されていない。



⬅唯一、中央二大陸と正式な航路で結ばれたエラジア大陸。しかし、実際に訪問できるのは、ごく一部の地域のみ。

▸北方 Far North

中央二大陸の北、ノストー海の向こうに広がるラゾア大陸とその周辺の島々からなる地域。非常に寒冷で、地域の大半は「オーク帝国」の支配下に置かれているほか、巨人族の部族や、「バイキング」と呼ばれる勇壮なヒュームの部族が暮らす。ちなみに、サンドリアのエルヴァーンは、この地域からクォン大陸へ渡ってきたと伝えられる。

▸西方 Far West

クォン大陸の西にあるザフムルグ海に浮かぶ、アドゥリン島を中心とした群島地域。「神聖アドゥリン都市同盟」により運営されており、とくにサンドリア王国とは昔から良好な関係を保ってきた。アドゥリン島のはるか西には、新天地とも呼ばれるウルブカ大陸の存在が確認されているが、その内情はほとんど知られていない。



▸東方 Far East

ミンダルシア大陸の東に広がるググリュー洋をへだてた、エラジア大陸を中心とした地域。大陸西部に版図を持つ近東の大国「アトルガン皇国」と、大陸の極東や島々をたばねる「東の国」と呼ばれる国が、覇権をかけて争っている。古くから中央二大陸に影響を与えている地域で、近年ではウィンダスが認可した公的航路が開拓された。

▸南方 Far South

エラジア大陸の南西に位置するオルジリア大陸と、その周辺諸島で構成される地域。大陸の外縁部は、ミスラの本国として知られる「ガ・ナボ大王国」が、内陸の砂漠地帯はアンティカ族が、それぞれ支配している。また、周辺諸島のなかには「ツァヤ」や「ゾワ」といったアトルガン皇国の属領があるという。

神話と歴史 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ ヴァナ・ディールの記憶

創世の物語と太古の記憶

■石よりの創世

ヴァナ・ディールで一般的に知られている創世神話によれば、世界は美しき生ける石より生まれたとされる。石の輝きは闇を払い、世界を生命で満たし、偉大なる神々を生んだ。光にあふれた幸福な時代がつづいたが、のちに神々は「楽園」にて眠りについたという。そして、あとには神々の末裔たる古代の民が残された。

■太古の罪人

古代の民はその後、神の「楽園」に至ろうと考え、楽園の扉を守る番人の罰を受けて滅んだ。つかの間目覚めた女神アルタナは、荒廃した世界の様子に悲しみ、5つの涙をこぼす。その涙から生まれた新たな生命が人間5種族となり、人の時代が幕を開けたのだという。



⬅ヴァナ・ディールの各地には、原初の石からわかたれた「母なるクリスタル」が現存し、輝きつづけている。



➡人間の誕生と同時に、男神プロマシアにより獣人が生み出されたという。獣人は一般的に、人間と敵対する存在だ。

人間の歴史

■国家の形成

人間が生まれた直後の中央二大陸は、獣人が隆盛を誇る混沌期にあった。しかし、時がたつとともに、人間種族のタルタル族とミスラ族の魔法国家「ウィンダス連邦」をはじめとして、エルヴァーン族が建国した騎士の国「サンドリア王国」、ヒューム族とガルカ族が協力して作り上げた産業立国「バストゥーク共和国」がつぎつぎと勃興。都市国家「ジュノ大公国」も生まれ、互いに争いつつも、おおいに発展をとげていくと思われた。

■戦乱を越えて新しい時代へ

中央二大陸の諸国は、人間対獣人の未曾有の戦乱「水晶大戦」を経て疲弊してしまう。そんななかで現れたのが、「冒険者」と呼ばれる自由人たちだ。各国はこぞって彼らを雇って諸問題の解決を依頼するようになり、やがて冒険者が世界を動かす要となる時代が到来した。



⬅中央二大陸には、4つの人間の国家が存在。かつては国家間で争っていたが、現在は協調関係にある。



➡闇の王が人間の殲滅を宣言した「水晶大戦」は、終戦から約20年がたった現在まで、悲劇として語り継がれてきた。

◆ヴァナ・ディール簡易年表

天晶暦	概略
219年	タルタルの少女リミララが「魔法」を発見
294年	星の神子トゥククによりタルタル諸部族がまとめられ、ウィンダス連邦が成立
385年	ランフォル・ドラギーユがエルヴァーンの統一を宣言し、サンドリア王国が成立
413年	サンドリア王国とウィンダス連邦の共同承認を得て、タブナジア侯国が成立
494年	鉱山労働者が団結し、バストゥーク共和国が成立。鉄腕マイヤーが初代終身大統領に選出される
854年	3ヵ国合同北方調査隊がバルドニアに派遣される
855年	バルドニアの地に闇の王が出現。獣人たちをまとめ上げ、獣人血盟軍を結成する
859年	ジュノの代表者カムラナートに、各国首脳より大公の位が贈られる。ジュノ大公国が成立
862年4月	闇の王が人類の抹殺を宣言し、獣人血盟軍をノルバレンに侵攻させる。水晶大戦が勃発
862年9月	カムラナートの呼びかけにより、人間諸国の軍を統合したアルタナ連合軍が結成される
864年	水晶大戦の終結を各国が共同で宣言
865年	ジュノ大公国からの提案により四国は協調関係の継続に合意。アルタナ四国協商の開始
875年	アルタナ三国の首都とジュノを結ぶ飛空艇定期便が就航
883年	カムラナートがコンクェスト政策を提唱
884年	各国が「冒険者」と呼ばれる民間職種を公認

国家と自治都市

Nation and Burgh

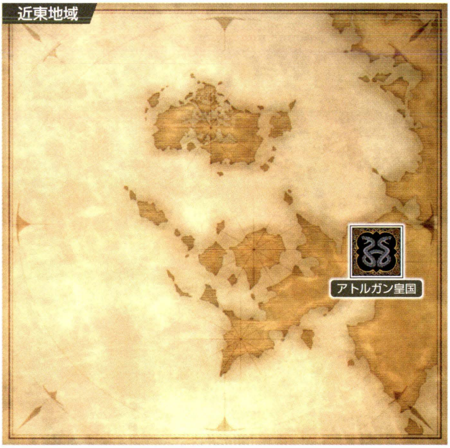
有史以来およそ900年の歳月を経て、ヴァナ・ディールには中央二大陸を中心に、多くの独立国家や自治都市が誕生している。それらは、互いに関わりを持ちつつも、独自の発展をとげてきた。

国家 ▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 物語の舞台となる人間の国々

中央二大陸



近東地域



アルタナの四国 —— 中央二大陸

クォン大陸とミンダルシア大陸からなる中央二大陸では、現在、人間種族が治める4つの国家が繁栄している。これらの四国は、かつて戦争をくり返していたが、人間対獣人の未曾有の戦乱「水晶大戦」を契機にアルタナ連合軍を結成して団結。大戦が終結したのちも通商条約である「アルタナ四国協商」を結び、互いに牽制し合いながらも、同じ人間の国として協力関係をはぐくんでいる。



←アルタナ四国は、ジュノ大公国を盟主とする連合を形成している。もっとも、過去の対立が尾を引いてか、足並みがそろうのはまれ。

戦乱に揺れる大国 —— 近東地域

エラジア大陸西部——いわゆる近東地域は、全体がアトルガン皇国の版図となっている。しかし、そのすべてに皇国の統制が行き渡っているわけではなく、獣人の蛮族たちが起こした内乱によって、実質的に彼らが支配するようになった地域も少なくない。皇国の西の都アルザビとその周辺には、200年前まで「イフラマド王国」という国家があったが、海の利権をめぐって皇国と対立し、攻め滅ぼされてしまった。

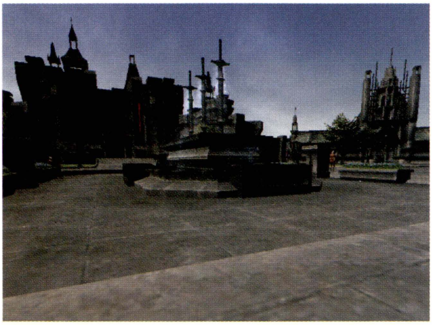
そのほかの国々 —— 辺遠地方

これまで紹介した以外に、辺遠地方にもいくつかの国家が存在している。代表的なところでは、東方の「東の国」と呼ばれる国、南方の「ガ・ナボ大王国」、西方の「神聖アドゥリン都市同盟」といった名があげられるだろう。

サンドリア王国

The Kingdom of San d'Oria









DATA

政体●封建制　首都●王都サンドリア　おもな軍組織●王立騎士団、神殿騎士団

概説　勇武と信仰の国

クォン大陸北部の森林地帯を治める国。全人口の8割をエルヴァーンが占める単一民族国家で、精強な騎士団を保有する騎士王国として、また、女神アルタナを信仰する「サンドリア国教会」のおひざもととして知られる。一時はクォン大陸全土に覇を唱えるほどの勢力を誇ったが、技術力に勝るバストゥーク共和国の台頭や、国を二分した内乱期「二王朝時代」、そして水晶大戦を経て衰退。現在は、疲弊の極致にあると言っても過言ではない。



⬅剣を帯び鎧をまとった騎士たちが闊歩する王都サンドリア。それを反映してか、国風は質実剛健で伝統を重んじ、ややもすると排他的。

政治　国王と教会の二重支配

サンドリアは建国以来、ドラギーユ王家の当主が務める国王を頂点とした、封建制を敷いている。実際の国の運営は、貴族議会と王民議会の二院による合議を基本に、ときには諸侯会議によって舵取りがなされてきた。一方、信心深い国民性ゆえに、サンドリア国教会が大きな世俗的権威を持つのも特徴のひとつ。その権威は昨今、王権に迫るほど強いものとなっている。



国家元首

デスティン・R・ドラギーユ

軍制　二大騎士団

騎士王国の呼び名のとおり、サンドリア軍の中核をなすのは「王立騎士団」と「神殿騎士団」の二大騎士団だ。もっとも、両騎士団は任務などのちがいから折り合いが悪い。ほかにも、王族を守る近衛騎士隊、各領地にいる在郷騎士団、臨時兵員である傭兵騎士団が存在する。

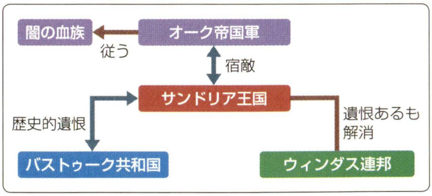
◆二大騎士団の特徴

王立騎士団	神殿騎士団
●天晶暦391年設立 ●国境警備、外征、獣人の討伐などを主任務とする、別名「サンドリアの剣」 ●国王の直轄部隊であり、王に対して忠誠を誓う ●戦時にはサンドリア王国軍の主力となる	●天晶暦424年設立 ●王都の治安維持を主任務とする、別名「サンドリアの盾」 ●サンドリア国教会の下部組織であり、大規模な動員には教皇の許可が必要となる ●戦時には王立騎士の監視役も務める

外交　閉鎖的な気風に変化が

古くは、他国に対して独善的で閉鎖的な気風を持っていたサンドリア王国。しかし、近年は開明的な思想を持つ国王がつづいたこともあり、その態度は軟化している。そんななか、北方のラジア大陸から侵入したオーク帝国クォン方面軍とは、およそ400年にもわたる宿敵として、現在まで激しい攻防をくり広げてきた。

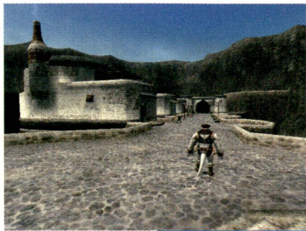
◆サンドリア王国関係図

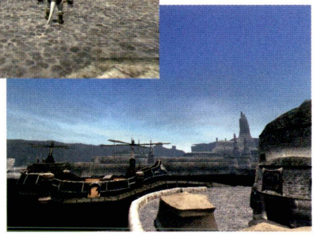


バストゥーク共和国

The Republic of Bastok







DATA

政体●共和制　首都●首府バストゥーク　おもな軍組織●共和軍団、鋼鉄銃士隊

概説　高い工業力を有する産業立国

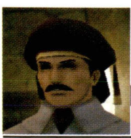
約400年前、技術力に秀でるヒュームと腕力にすぐれるガルカが協力して、クォン大陸南部に築いた国家。サンドリアやウィンダスにくらべると比較的歴史の浅い新興国にあたるが、人口の約7割を占めるヒュームの経済的な嗅覚と、ガルカによる鉱山開発や鉱物資源の採掘が、国に急速な発展をもたらしてきた。もっとも、商工業や政治の実権はヒュームがにぎっており、ガルカは国内で不利な立場を強いられる傾向にある。



←鉱物資源は、共和国の不毛な国土がもたらす唯一にして最大の財産。これを有効利用すべく、国内では日々新金属の開発などが行なわれている。

政治　大統領が一定期間国政をになう

この国では、ヒュームのなかから数年ごとに大統領を選出する共和制を採用しており、現大統領は、シド工房長の推薦で就任したリヒター・カルストが務める。また、行政面では官僚制を導入し、鉱務省、工務省、商務省、軍務省といった4つの省庁をはじめ、細分化された数多くの機関が存在。昨今では、省益や個人の利益を重視するような、政治家の腐敗が深刻化している。



国家元首

リヒター・カルスト

軍制　大小さまざまな組織で国軍を構成

バストゥーク軍は、正規軍である共和軍団と、各省庁の実働部隊である3つの銃士隊に大別される。共和軍団は、徴兵された共和国市民や冒険者といった、職業軍人ではない者によって編制されており、その兵力は4万人近くにものぼるが、実働人数は3分の2に満たない。

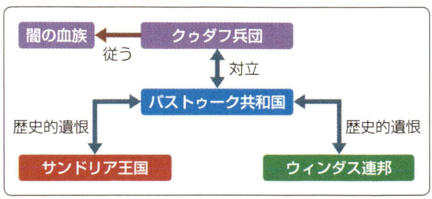
◆各組織の特徴

組織名	管轄省庁	特徴
共和軍団	軍務省	国軍最大の軍団。全4個軍団が存在し、1軍につき約1万の兵士が所属。
鋼鉄銃士隊	工務省	約4000人の兵力を有する部隊。おもにクゥダフ討伐に派遣される。
黄金銃士隊	鉱務省	有望な鉱脈の発見を主任務とする武装調査隊。兵力は約2500人ほど。
ミスリル銃士隊	大統領府	大統領直属の部隊。選び抜かれた5名の人物で構成される(→P.74)。

外交　クゥダフとの対立、癒されぬ戦いの傷跡

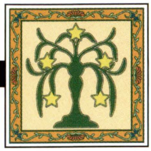
パルブロ鉱山をめぐる戦いが行なわれて以来、バストゥークは、クォン大陸南部に先住していた獣人クゥダフと長く対立をつづけている。また、サンドリアやウィンダスとは同盟関係にあるが、サンドリアとは「第二次コンシュタット会戦」で、ウィンダスとは「エルシモ海戦」で争った経緯から、目に見えぬ溝が残っている模様。

◆バストゥーク共和国関係図

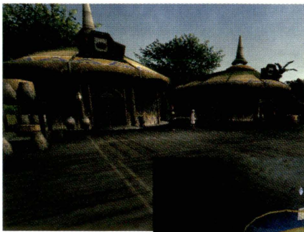


ウィンダス連邦

The Federation of Windurst









DATA

政体●連邦制　首都●聖都ウィンダス　おもな軍組織●戦闘魔導団、ミスラ傭兵団

概説　星月に護られた魔法の国

ミンダルシア大陸の南部を統治する連邦国家。星月を信奉するタルタルと、南方から移民してきたミスラとが手を取り合って暮らす。タルタルのお家芸である魔法を武器に、最盛期には中央二大陸を支配下に置いたが、他種族への魔法の伝播や水晶大戦での激戦を経て衰退してしまう。しかし、5系統の学問を研究する機関「五院」を中心に、学術大国として復興。現在のヴァナ・ディールでもっとも魔法の研究が進んだ文化国家となっている。



←魔法で動く兵カーディアンが散見できる聖都。タルタルのおっとりとした気風を反映してか、おだやかな雰囲気に包まれている。

政治　神託と合議による統治

星の導きを受けて建国したとの伝説を持つウィンダスでは、最高指導者「星の神子」が「星読み」で得た星月の託宣が強い権威を持つ。その託宣を基本にすえ、タルタル諸部族の代表からなる元老院をはじめ、院長議会や神託議会といった議会が、合議によって国を運営している。一方、国内のミスラは自治権を認められており、彼女たちは族長ペリィ・ヴァシャイに従って暮らす。



国家元首
星の神子

軍制　2種族の長所を活かした編制

ウィンダス軍は、強大な魔力を備えたタルタルの精鋭「戦闘魔導団」と、肉弾戦に秀でるミスラの部隊「ミスラ傭兵団」で構成される。これらふたつの兵団が、元老院議員から選ばれる最高司令官「大魔元帥」の指揮のもとで運用されるのだ。そのほか、独立戦力である元老院警備隊が、星の神子や議会要人の護衛に就く。

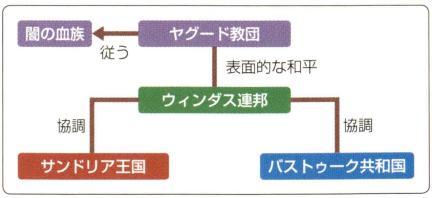
◆戦闘魔導団とミスラ傭兵団の特徴

戦闘魔導団	ミスラ傭兵団
●少数ながら精鋭がそろう ●全12個軍団からなり、各団は黄道十二宮の名を冠する ●魔法による攻撃力にすぐれ、戦局を決定づける兵力として投入される	●軍の大多数を占める主兵力 ●平時は4個軍団からなり、各団は動物の名を冠する ●常備軍だが、束縛を嫌うミスラの性格に配慮して名目上「傭兵」という形をとる

外交　不平等条約に守られた平和

争いごとを嫌うタルタルは、ほかのアルタナ連合国と協調を図るだけでなく、宿敵ヤグード教団とも平和条約を結び、外交的な平穏を築いている。しかし、ヤグードとの条約は、ウィンダスがヤグードに対し一方的に供物を捧げることを前提とした不平等なもの。それゆえ、条約を締結した星の神子を弱腰と批判する声も少なくない。

◆ウィンダス連邦関係図



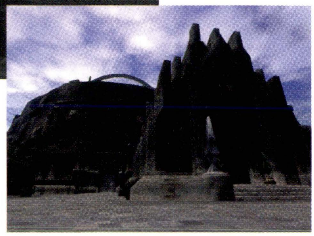
ジュノ大公国

The Grand Duchy of Jeuno







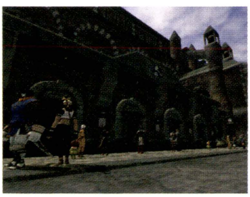


DATA

政体●大公親政　おもな軍組織●ジュノ大公親衛隊、ジュノ警備隊

概説　アルタナの国々の盟主

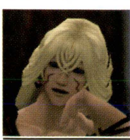
中央二大陸を結ぶ橋「ヘブンズブリッジ」上に築かれた経済大国。もとはひなびた漁村だったが、30年あまり前にカムラナートを指導者に置いて以来、急速に発展。技術供与や経済発展といった面で世界的に貢献した功労を三国から認められ、都市国家として独立を果たした。その後、人間の存亡をかけた水晶大戦において「アルタナ連合」を提唱し、人間側を勝利に導いたこともあって、いまなおアルタナの国々の盟主と仰がれている。



⬅クォン、ミンダルシア両大陸を結ぶ交通の要衝で、飛空艇定期便の基点でもあるジュノ。それゆえ、昨今は冒険者が集まる国としても知られる。

政治　大公みずから政務にあたる

ジュノにはエシャンタール首相を中心とした行政機構や、市民の実力者からなる商工会、船舶会といった議会があるが、基本的にはジュノ大公カムラナートが、実弟のエルドナーシュとともに、みずから国政をつかさどっている。もっとも、カムラナート大公がそのすぐれた手腕を振るうのは、おもに世界的な外交の分野においてであり、内政など国の運営の多くは議会がになう。

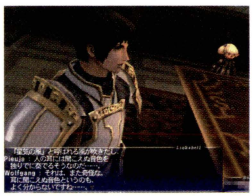


国家元首

カムラナート

軍制　都市国家らしい少数精鋭

アルタナ四国の盟主国とはいえ、都市国家であるジュノは大規模な軍を保有していない。軍に準ずる組織としては、カムラナート大公の身辺を守るジュノ大公親衛隊と、ジュノ市中を警護するジュノ警備隊があるものの、いずれも必要最低限な兵数にとどまっている。



⬅大公親衛隊は、大公の身辺警護のほか、外交の窓口役も兼任する。隊長ウォルフガングが、アルタナ四国会議の議長役として出席することも。

外交　連合の盟主国として

アルタナ四国間の協調と発展において、中心的な役割を果たすジュノ。その発言力は大きく、ほかのアルタナの諸国が積極的にジュノとの関係強化に努めるほどだ。とはいえ、中立な立場を保持するという観点から、特定の国に肩入れをするといったことはない。もちろん、人間諸国の代表として、獣人の各勢力とは対立している。

◆ジュノ大公国関係図

獣人血盟軍	闇の血族	オーク帝国軍
	クゥダフ兵団	ヤグード教団

↕ 敵対

アルタナ連合	ジュノ大公国	サンドリア王国
	バストゥーク共和国	ウィンダス連邦

アトルガン皇国

The Empire of Aht Urhgan







DATA

政体●絶対君主制　首都●皇都アルザビ　おもな軍組織●アトルガン皇国軍

概説　広き国土を持つ虎狼の大国

ミンダルシア大陸の東側に位置するエラジア大陸に、広大な領土を持つ大国。国土の東と西にひとつずつ首都があり、元首である聖皇が居を置く西の首都アルザビは「皇都」とも呼ばれる。他国をはるかに上まわる圧倒的な兵力を武器に、これまで数多くの国を併呑して版図を広げてきた。しかし現在では、東方諸国や蛮族軍との長きにわたる戦乱により、破損した都市の防壁を修復する余裕もないほど疲弊を見せている。



←昨今では、皇都の外周部にあたる人民街区にまで蛮族軍の侵入を許しており、皇都が陥落する日も近いのではないかとウワサされる。

政治　聖皇が独裁的な権限を持つ

宗教的権威と世俗的権威を併せ持つ絶対君主、「聖皇」によって皇国の統治は行なわれる。現在聖皇を務めているのは、前聖皇ジャルザーンの娘にあたるナシュメラ2世。もっとも、国政の実権をにぎっているのは宰相のラズファードで、聖皇の親衛隊である不滅隊も彼の手足となって動く。蛮族軍との戦況をいつまでも打破できない聖皇に対し、民衆の不満は日々高まっている模様。



国家元首

聖皇ナシュメラ2世

軍制　正規兵をはじめ多彩な人材が所属

皇国の軍組織は、正規軍の兵士である皇国兵、民間から募った義勇兵、聖皇直属の不滅隊、皇都防衛の中核をになう五蛇将によって構成されている。そのほか、近年では民間の傭兵派遣会社によって冒険者たちが傭兵として雇われ、さまざまな公務を請け負っているのだ。

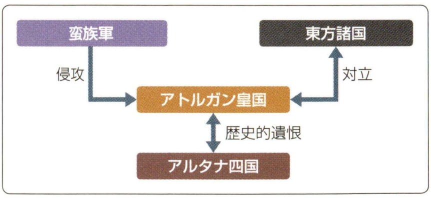
◆各部隊の特徴

部隊名	特徴
皇国兵	高性能の武具を支給された国軍の正規兵。訓練も高い水準で行き届いている。
義勇兵	皇都の住民から徴兵された兵士。正規の訓練を受けておらず、戦闘能力は低め。
不滅隊	聖皇の警護と治安維持を主任務とする、青魔道士の部隊(→P.187)。
五蛇将	皇国の秘宝「魔笛」を守護する5人の将軍。ひとりひとりが一騎当千の実力を持つ。

外交　数多くの勢力と交戦中

皇国は10年以上にもわたって東方諸国と戦争をつづけており、現在その戦況は膠着状態にある。西方辺境で皇国に従っていた蛮族軍とも、4年前から秘宝「魔笛」の所有権をめぐり敵対。一方、アルタナ四国とは、水晶大戦時に援軍を送らなかったことから疎遠な関係にあり、厳しい状況のなかで孤独な戦いを強いられている。

◆アトルガン皇国関係図



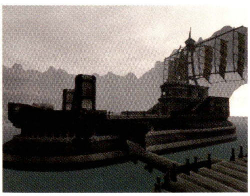
自治都市 ▶▶▶▶▶ 独自の発展をとげた小都市群





大陸間を結ぶ港町 ―― 中央二大陸

中央二大陸を代表する自治都市としては、セルビナとマウラがある。ともに天然の良港を備えた港町として知られるふたつの集落は、両港をつなぐ定期便航路を早くから開拓。大陸間の海運をになう貿易港として、おおいに発展した。飛空艇輸送が本格化した現代では、貿易は下火となっているが、それぞれの大陸への海の玄関口として、いまなお親しまれている。



⬅セルビナ−マウラ間を結ぶ航路の主役「機船」は、バストゥークのシドが高速貨物船として開発した。乗り心地は悪いが、旅客の運搬も可能。

僻地の拠点 ―― 辺境

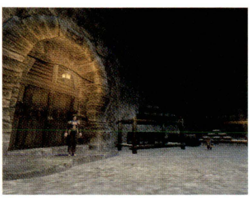
中央二大陸の周辺の島々――俗に辺境と呼ばれる地域には、個々の土地に根差した集落が存在する。代表的なものとしては、クォン大陸南西のクゾッツ諸島にあるラバオや、ミンダルシア大陸南のエルシモ島にあるカザムとノーグがあげられるだろう。これらの集落は、辺境という土地柄ゆえに、大陸の国家の影響をあまり受けておらず、それぞれ独自に運営され、発展をとげている。



⬅辺境の集落のなかでも、とくに規模の大きいカザム。クォン、ミンダルシア大陸の周辺地域では、最大のミスラ居住区となっている。

歴史に取り残された集落 ―― タブナジア群島

水晶大戦中に滅びたタブナジア侯国の旧領には、侯国の生き残りが暮らすタブナジア地下壕がある。しかし、大陸と断絶しているため、その存在は知られていない。



⬅戦争の傷跡が深く残るタブナジア地下壕だが、『プロマシアの呪縛』のストーリーの進行に合わせて、少しずつ復興をとげていく。

見捨てられた町 ―― 近東地域

アトルガン皇国や獣人蛮族が割拠する近東地域には、自治都市は存在しない。唯一、皇国が遺棄した港町ナシュモだけが、キキルン族により運営されている。



⬅霧深いアラパゴ暗礁域にたたずむナシュモ。キキルンたちのおかげで港湾としては機能しているものの、人間が満足に生活できる設備はない。

セルビナ

Selbina



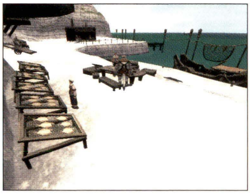


DATA

主要民族●ヒューム　友好国●とくになし（中立都市）

概説　クォン大陸有数の港を持つ中立都市

バルクルム砂丘に面した港町。天晶暦769年に、バストゥーク共和国が港を建設したことを起源とする。ミンダルシア大陸の港マウラとの航路が開かれた天晶暦857年以後は、大陸間貿易の基点として繁栄。勢いに乗って、天晶暦862年にバストゥーク共和国から独立して中立都市を宣言したが、その後は飛空艇輸送に押されて海運業が廃れてしまった。現在は、貿易港から漁港へとゆるやかに変化しつつある。



←この地を発見したのは、探検家のグィンハム・アイアンハート。「セルビナ」の名は、彼をこの地に案内した少女の名前から取ったという。

マウラ

Mhaura





DATA

主要民族●とくになし　友好国●ウィンダス連邦

概説　ひなびた雰囲気が漂う海の玄関口

ブブリム半島に位置する漁村。ウィンダス連邦から総督が派遣されている属領だが、総督の寛大な処置により、大幅な自治権を有する。漁業を営む人々が古くから暮らす村で、セルビナとの航路開通や、最近では近東への外洋航路開拓を受け、ミンダルシア大陸の海の玄関口として、一時はさまざまな種族や職業の者でにぎわった。現在はその活況も収まり、おだやかな雰囲気に包まれている。



←マウラで目につくのは、断崖をくり抜いて作られた穴倉のような住居。見た目に反して内部は広く快適な空間だが、採光が難しいため薄暗い。

ラバオ
Rabao



DATA

主要民族●とくになし(キャラバン)　友好国●サンドリア王国

概説 砂漠の島の休息地

ゼプウェル島に広がるアルテパ砂漠の北側に位置する、この地域最大のオアシス。砂漠とは断崖でへだてられているため、魔物と砂の侵入を受けず、キャラバンや行商人の休息地として発展してきた。とはいえ、町や村というほどの施設はなく、商人が仮の宿にしている天幕、地下から水をくみ出す風車、サンドリアと提携している競売所があるのみで、定住者はほとんどいない。

カザム
Kazham



DATA

主要民族●ミスラ　友好国●ガ・ナボ大王国

概説 中央二大陸最大のミスラ居住地

エルシモ島の低地帯に築かれた、ミスラの漁村。およそ400年前、南方のガ・ナボ大王国よりこの地に入植したミスラ支族の手で築かれた。基本的にはガ・ナボ大王国の属領だが、自治権が認められており、現族長ジャコ・ワーコンダロの主導のもとで運営。最近はウィンダスと提携した競売所の設置や、ジュノからの飛空艇の受け入れなどを進め、活気に満ちあふれている。

ノーグ
Norg



DATA

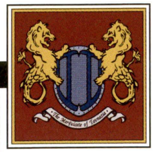
主要民族●とくになし(海賊)　友好国●バストゥーク共和国

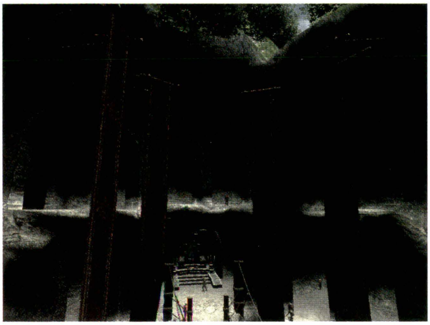
概説 バストア海賊の根城

エルシモ島西部の岩窟に作られた秘密港。クォン、ミンダルシア両大陸にはさまれたバストア海を荒らす海賊が根城とする地で、頭目ギルガメッシュが取り仕切る。海賊の巣窟だけあって、盗品だけでなく、東方をはじめとする辺遠地方の禁制品が集まるブラックマーケットとして有名。最近はバストゥーク共和国とも関わりを深めており、同国と提携した競売所も開設された。

タブナジア地下壕

Tavnazian Safehold







DATA

主要民族●エルヴァーン　友好国●とくになし

概説 時代に取り残された人々が暮らす地下集落

かつて繁栄を誇ったタブナジア侯国の生き残りが暮らす集落。元来はタブナジア大聖堂の運搬路だった地下施設を、ここに逃げこんだ人々が生存の場として利用するべく、少しずつ整備してきた。中央二大陸と完全に断絶しており、住民は水晶大戦の行方はもちろん、現在の世界情勢すら知らずにいたが、偶然この地に流れ着いた冒険者により"再発見"され、しだいに発展をとげていくことに。



←集落の中央には大きな吹き抜けがあり、いまは亡きタブナジア侯国の旗が掲げられている。住人にも、かつての侯国の栄光を回顧する者が多い。

ナシュモ

Nashmau





DATA

主要民族●キキルン　友好国●アトルガン皇国

概説 霧深い死者の島に残るキキルンの港

アラパゴ諸島を構成する島のひとつ、アズーフ島にある唯一の町。もともとはアトルガン皇国海軍の補給基地として利用された港町だったが、疫病の流行によって人が住めなくなり放棄されてしまった。その後、いつのころからかキキルンたちが棲みつくようになり、港湾部を復興。現在では、皇都アルザビとアラパゴ諸島を結ぶ銀海航路の発着地として、傭兵や流れ者たちに利用されている。



←町を実質的に運営しているキキルンたちは、付近の漁師や流れ者を相手に商売をして生計を立てている。その品ぞろえは独特なもの。

リージョン

Region

『FFXI』の舞台となるヴァナ・ディールは、リージョンと呼ばれるいくつもの地域によって成り立っている。それぞれの地域に見られる特徴を知れば、ヴァナ・ディールをより身近に感じることができるはずだ。



クォン大陸

ヴァナ・ディールにおける最大の大陸。雪の降り積もる北部の寒冷地帯から、荒涼とした南部の乾燥地帯まで、地域ごとに多彩な気候が見られる。生息する動植物も多様化しており、なかでも動物は哺乳類を中心としたさまざまな種族が暮らす。

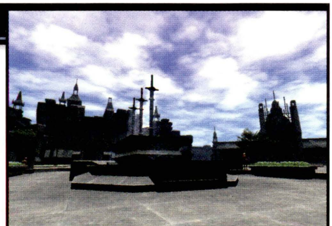


←中央北部の森林地帯や穀倉地帯はサンドリア王国の、南部の山岳地帯や砂丘地帯はバストゥーク共和国の影響が強い土地となっている。

1 サンドリア王国（王都サンドリア）

誇り高き民族エルヴァーンが建国したサンドリア王国の首都。石造りの城壁がめぐらされた堅固な城塞都市で、整然とした町並みが広がる。商店や露店の並ぶ南サンドリア、サンドリア大聖堂と王族が暮らすドラギーユ城を擁する北サンドリア、飛空艇の発着場となるサンドリア港といった、3つの街区から成り立つ。

エリア一覧
- 南サンドリア
- 北サンドリア
- サンドリア港
- ドラギーユ城



北サンドリア

2 ロンフォール

エルヴァーンの古語で“ウサギの巣穴”を意味する、王都サンドリア周辺の森林地帯。豊かに生い茂った常緑樹や、森の東部に流れこむシュヴァル川が、雄大な自然美を形成している。しかし、西部にある獣人オークの前線拠点「ゲルスバ野営陣」からは日々斥候が送られ、王立騎士団との小競り合いが絶えない。

エリア一覧
- 西ロンフォール
- 東ロンフォール
- ゲルスバ野営陣
- ゲルスバ砦
- ユグホトの岩屋
- 龍王ランペールの墓
- ボストーニュ監獄
- ホルレーの岩峰



西ロンフォール

3 ザルクヘイム

クォン大陸の中央部に位置する地域。ラテーヌ高原やコンシュタット高地などを含む高地ザルクヘイムと、バルクルム砂丘や港町セルビナがある低地ザルクヘイムに大別される。サンドリアとバストゥークの文明が交錯する場として、「第二次コンシュタット会戦」に代表される戦乱の歴史が、この地に刻まれてきた。

エリア一覧
- バルクルム砂丘
- コンシュタット高地
- グスゲン鉱山
- ラテーヌ高原
- オルデール鍾乳洞
- セルビナ


ラテーヌ高原

4 ノルバレン

大陸の東部にあるモシュリー半島の一帯。エルディーム古墳を抱くバタリア丘陵と、昼なお暗いジャグナー森林とで、見られる景観は大きく異なる。ジャグナー森林の奥地には、かつてエルヴァーンたちが静かに暮らすラヴォール村があったが、オーク帝国軍に占領され、オークの本拠地ダボイと化してしまった。

エリア一覧
- ジャグナー森林
- バタリア丘陵
- エルディーム古墳
- ダボイ
- 修道窟
- ファノエ運河
- ギルド桟橋


バタリア丘陵

5 ヴォルボー

南のゼプウェル島に向けて突き出た、大陸南西の半島部。沿岸生物が多数棲息するテリガン岬を筆頭に、一帯には荒涼とした岩壁と砂丘がつづく。以前はザルクヘイムと自由に往来できたが、現在は地殻変動の影響で土地が断絶し、モンスターの巣くうふたつの洞門のみが、ヴォルボーとほかの地域を結ぶ連絡路となっている。

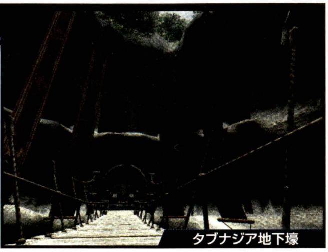
エリア一覧
- テリガン岬
- クフタルの洞門
- 慟哭の谷
- グスタフの洞門
- 突風の回廊


テリガン岬

6 タブナジア群島

滅亡したタブナジア侯国の旧領。もともとはクォン大陸と地つづきの半島だったが、水晶大戦時に起きた謎の大爆発で大陸と分断され、現在のような群島地帯となった。緑豊かなルフェーゼ野をはじめとする優美な景観とは裏腹に、地上部は獣人軍の残党が掌握。地下部には、大戦を生きのびた人々が隠れ住む集落が存在する。

エリア一覧
- タブナジア地下壕
- ルフェーゼ野
- ミザレオ海岸
- フォミュナ水道
- 礼拝堂
- リヴェーヌ岩塊群
- 海獅子の巣窟
- 帝龍の飛泉


タブナジア地下壕

7 バストゥーク共和国(首府バストゥーク)

ヒュームとガルカの手でバストゥーク渓谷に築かれた、共和国の首都。旧市街にあたる鉱山区、多数の店舗が建つ商業区、飛空艇が離着水する港といった3区画に加えて、産業と行政の中心地である大工房を有する。街角には、機械で上下する跳ね橋や、動力を生み出す水車など、ヒュームの技術力で造られた建造物が目立つ。

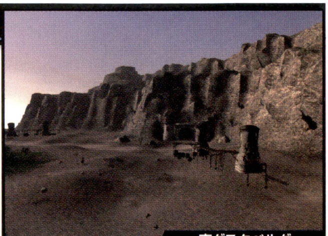
エリア一覧
- バストゥーク鉱山区
- バストゥーク商業区
- バストゥーク港
- 大工房


バストゥーク商業区

8 グスタベルグ

首府バストゥークの周囲に広がる、殺風景な岩石砂漠地帯。植物が育たないかわりに鉱物資源は豊富で、近年発見されたツェールン鉱山では、日々採掘作業が行なわれている。北部の山中にあるパルブロ鉱山は、世界有数のミスリル鉱山として共和国を支えていたが、近年になって本来の住人であるクゥダフ族に奪回された。

エリア一覧
- 北グスタベルグ
- 南グスタベルグ
- ツェールン鉱山
- パルブロ鉱山
- ダングルフの涸れ谷
- コロロカの洞門
- ワールンの祠


南グスタベルグ

9 デルフラント

クォン大陸の東側にある半島部。ジュノ海峡に近い丘陵地は、幅広い人気を誇る果実ロランベリーの一大栽培地であると同時に、果実を狙う害虫クロウラーが棲む土地としても知られる。半島の付け根にあたる湿地帯は獣人クゥダフの支配下にあり、沼地の奥深くに作られた彼らの都市ベドーには、多数のクゥダフが集う。

エリア一覧
- パシュハウ沼
- ロランベリー耕地
- クロウラーの巣
- ベドー
- クゥルンの大伽藍


ベドー

10 ムバルポロス

グスタベルグ北部に突如現れた、獣人モブリンの都市国家。モブリンが地底を掘り進みながら生活設備を移していくため、都市全体が少しずつ移動している。すでに解体されつつある古い区画は旧市街、建築が進む新しい区画は新市街に区分され、2716号採石場に代表される採掘現場ではモブリンたちが採掘にいそしむ。

エリア一覧
- ムバルポロス旧市街
- ムバルポロス新市街
- 2716号採石場


ムバルポロス旧市街

11 フォルガンディ

古きエルヴァーン語で"凍土"を意味する、クォン大陸北東部の寒冷地。アシャク山脈の絶壁で南の地域とへだてられたツンドラ地帯となっており、ボスディン氷河には強烈な吹雪が吹き荒れる。氷河の最奥部に位置する「フェ・イン」や、雪原に立つ塔の地下に広がる「ソ・ジヤ」は、はるか古代の遺跡とされている。

エリア一覧
- ボスディン氷河
- ラングモント峠
- フェ・イン
- ソ・ジヤ
- ク・ビアの闘技場
- 凍結の回廊
- 異界の口


ボスディン氷河

12 バルドニア

クォン大陸の最北端にある極寒の地。エルヴァーンの古語で"人外の地"を意味し、1年中雪と氷に閉ざされた厳しい環境となっている。中央部の峡谷ザルカバードを抜けた先には、闇の王の居城だったズヴァール城が存在。また、北端には、サンドリアの史話で有名な「千人落としの崖」があるウルガラン山脈がそびえる。

エリア一覧
- ザルカバード
- ズヴァール城外郭
- ズヴァール城内郭
- ウルガラン山脈
- 王の間
- 熊爪嶽


ザルカバード



ミンダルシア大陸

クォン大陸よりひとまわり規模の小さい、ジュノ海峡東側の大陸。南部のサルタバルタ地方などをのぞいて全体的に土地が乾燥しており、風土に適応した独特の植生が目立つ。この地における生物は、昆虫や爬虫類に分類されるものが多い。



←ミンダルシア大陸にある国家は、タルタルが治めるウィンダス連邦のみ。同国では、大陸の代表的な動物であるダルメルが家畜化されている。

13 ウィンダス連邦(聖都ウィンダス)

タルタルの力で成立したウィンダス連邦の首都。国の象徴たる星の大樹のもと、学問施設が集まる水の区、博士の邸宅が建つ石の区、飛空艇が入港する港、ミスラの定住地である森の区、星の神子が住む天の塔といった区画から成る。全体に素朴で緑豊かな風景が広がり、学術機関「五院」では、学者たちが多彩な研究に励む。

エリア一覧
- ウィンダス水の区
- ウィンダス石の区
- ウィンダス港
- ウィンダス森の区
- 天の塔



ウィンダス石の区

14 サルタバルタ

聖都ウィンダスの周辺に広がる草原地帯。タルタル語で“約束の地”という意味を持ち、特異な形状の遺跡群「ホルトト遺跡」が各所に点在する。西部には獣人ヤグードが築いた宗教都市ギデアスがあり、平原にヤグードが姿を現すことも珍しくない。聖都の排水設備として機能するトライマライ水路も、この地域に属する。

エリア一覧
- 西サルタバルタ
- 東サルタバルタ
- ギデアス
- トライマライ水路
- 内ホルトト遺跡
- 外ホルトト遺跡
- バルガの舞台
- 満月の泉



西サルタバルタ

15 コルシュシュ

タルタル語で“決断の地”を意味する、大陸中央部の乾燥地帯。全体的に荒野で占められ、生活環境は厳しい部類に入る。ブブリム半島の港町マウラは、セルビナや近東地域への機船が運行する、大陸の玄関口として繁栄。ビビキー湾から遊覧船で渡った先にあるプルゴノルゴ島は、風光明媚な観光地となっている。

エリア一覧
- ブブリム半島
- タロンギ大峡谷
- シャクラミの地下迷宮
- マウラ
- オンゾゾの迷路
- マナクリッパー
- ビビキー湾



ブブリム半島

16 アラゴーニュ

大陸の北西部にある荒涼とした地域。ジュノ海峡近隣のソロムグ原野は、水晶大戦における戦略上の要所であり、当時の王立騎士団が築いたガルレージュ要塞が現代でもその姿を残す。一方、内陸部に広がるメリファト山地には、ヤグード族の本拠地オズトロヤ城がそびえ、城の周辺でヤグードの巡視隊が目を光らせている。

エリア一覧
- メリファト山地
- ソロムグ原野
- ガルレージュ要塞
- オズトロヤ城
- 祭壇の間
- アットワ地溝
- 千骸谷

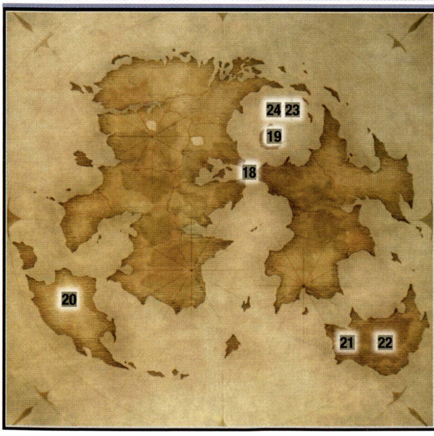

ソロムグ原野

17 リ・テロア

アルタナ信徒から神域とあがめられる、大陸北東部の地域。ボヤーダ樹に代表される、樹齢千年を超えた巨木が多数繁茂し、薄暗い景観を作り出している。聖地ジ・タの奥にある遺跡ロ・メーヴは女神巡礼の総本山で、深部に位置する神々の間には、女神アルタナや男神プロマシアといった神々の像が安置されているという。

エリア一覧
- 聖地ジ・タ
- ロ・メーヴ
- 神々の間
- ボヤーダ樹
- 龍のねぐら
- 雷鳴の回廊


聖地ジ・タ



クォン、ミンダルシア周辺地域

二大大陸の周辺に浮かぶ諸島など。ジュノ北東のシュ・メーヨ海にあるクフィム島、クォン大陸の南西に位置するクゾッツ諸島、ミンダルシア大陸の南東に浮かぶエルシモ島に加え、前人未踏の地トゥー・リアとルモリアもここで紹介する。


←二大大陸から各島へ渡る手段はさまざまで、クフィム島やクゾッツ諸島には陸路を、エルシモ島には空路を使って向かうのが一般的とされる。

18 ジュノ大公国

都市国家ジュノ大公国の首都。都市部は二大陸を結ぶ「ヘヴンズブリッジ」の上に築かれ、聖堂や医院の建つ上層、雑多な街区である下層、複数の飛空艇発着場を有する港の三重構造になっている。橋を支える中央塔は居住区を兼ね、塔の屋上にあるル・ルデの庭には、大公が執務を行なうオーロラ宮殿や、各国の大使館が並ぶ。

エリア一覧
- ル・ルデの庭
- ジュノ上層
- ジュノ下層
- ジュノ港


ジュノ上層

19 クフィム

晴れの日でも船が沈むという魔の海域、シュ・メーヨ海に浮かぶ三日月型の孤島。全域がつねに雪に閉ざされた寒冷地で、ときおりオーロラが見られることもある。現在は、水晶大戦時に敗残兵となった巨人族が全域を掌握。島の中央には、邪悪な魔道士が築いたとの伝説が残る、謎の巨大建造物「デルクフの塔」がそびえる。

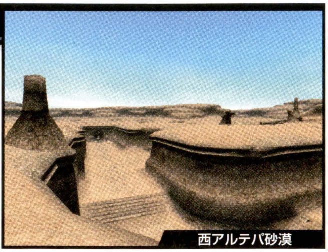
エリア一覧
- クフィム島
- ベヒーモスの縄張り
- デルクフの塔上層
- デルクフの塔中層
- デルクフの塔下層
- 天輪の場


クフィム島

20 クゾッツ

クォン大陸南西に連なる諸島。最大の島であるゼプウェル島には"死の砂漠"と言われるアルテパ砂漠が広がり、多くの旅人が中継地としてオアシスの集落ラバオを訪れる。もともとはガルカの民が都を築いて諸島を支配していたが、獣人アンティカの侵略を受け、かつての都も彼らの本拠地「流砂洞」と成り果ててしまった。

エリア一覧
- 東アルテパ砂漠
- 西アルテパ砂漠
- ラバオ
- 流砂洞
- 宣託の間
- 震動の回廊


西アルテパ砂漠

21 低地エルシモ

エルシモ島の西部にあたる、海抜の低い地域。ほぼ全域が熱帯雨林のユタンガ大森林に覆われており、高温多湿な気候が独特の生態系を作り出している。島の玄関口を兼ねたミスラの居住地カザムをはじめ、バストア海賊の根城ノーグ、獣人サハギンが棲む海蛇の岩窟など、さまざまな種族の生活圏となっているのも特徴。

エリア一覧
- ユタンガ大森林
- カザム
- ノーグ
- 海蛇の岩窟


ユタンガ大森林

22 高地エルシモ

海抜が高い、エルシモ島東部の地域。見通しの悪いヨアトル大森林が全体を包み、環境は低地エルシモに近い。残忍さで知られる獣人トンベリ族の本拠地「ウガレピ寺院」があるため、森にはトンベリが多数徘徊。森を抜けた先には活火山ユタンガ山がそびえ、その火口部は地元の住民から「イフリートの釜」と呼ばれている。

エリア一覧
- ヨアトル大森林
- ウガレピ寺院
- 怨念洞
- イフリートの釜
- 生贄の間
- 海流の回廊
- 灼熱の回廊


ヨアトル大森林

23 トゥー・リア

クフィム島の上空に浮遊している人工島。色とりどりの草花が茂るル・オンの庭に、ル・アビタウ神殿をはじめとする、神秘的な白亜の建造物が建ち並ぶ。島内の別の場所へ瞬時に移動できる転移装置など、高度な技術を用いた仕掛けが各所で見受けられるが、誰が何の目的でこの島を造ったのかは明らかになっていない。

エリア一覧
- ル・オンの庭
- ヴェ・ルガノン宮殿
- ル・アビタウ神殿
- ラ・ロフの劇場
- 宿星の座

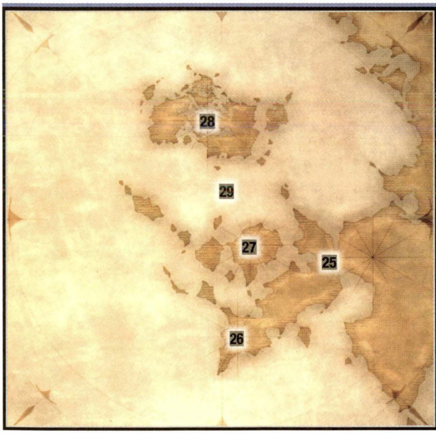

ル・オンの庭

24 ルモリア

幻想的な風景が広がる、伝説の理想郷。"楽園"とも呼ばれるこの地は、神の怒りを買い、水中に沈んでしまったものとして人々のあいだで語り継がれてきた。海面にも似たその地表には、人間に危害を加える異形の生物が棲息。また、神都アル・タユの中核を成すフ・ゾイの王宮には、「完全なる存在」となった者が住むという。

エリア一覧
- アル・タユ
- フ・ゾイの王宮
- ル・メトの園
- 天象の鎖


アル・タユ



近東地域

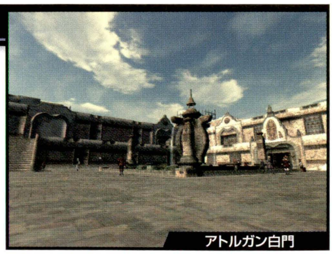
ミンダルシア大陸から海をへだてた東方に位置する、エラジア大陸の西部地域。大陸の大部分を手中に収めるアトルガン皇国の国土や、皇国と敵対関係にある三大蛮族軍の勢力圏を含む。風土が中央二大陸と異なるため、固有の動植物の姿が多く見られる。


⬅近東地域は中央二大陸と長く疎遠な状態にあったが、最近マウラからエラジア大陸へ渡る海路が開かれ、近東への冒険者の流入がはじまった。

25 西アトルガン地方

アトルガン皇国の西の首都「皇都アルザビ」を擁する緑豊かな森林地帯。皇都は、都市の外周に位置する人民街区、南北に港がある辺民街区、市民権を持つ者のみが立ち入れる皇民街区から成り立つ。なかでも辺民街区は「アトルガン白門」の名前で親しまれ、冒険者や傭兵、商人などが集うにぎやかな場所となっている。

エリア一覧
- アルザビ
- アトルガン白門
- バフラウ段丘
- コロセウム


アトルガン白門

26 マムージャ蕃国

獣人マムージャの勢力圏にあたる、マザカラ半島の先端部。ワジャーム樹林に代表される雨緑樹林に覆われた地域で、マムージャの都マムークや、オルドゥーム文明の遺跡が残るエジワ蘿洞がある。マムークの深部に位置する翡翠廟では、"僭主"と呼ばれるマムージャの王が、たびたび幹部たちと議論を交わしているという。

エリア一覧
- マムーク
- ワジャーム樹林
- エジワ蘿洞
- 翡翠廟


マムーク

27 ハルブーン傭兵団領

偃月海峡の北方に浮かぶザザーダ島とボゾルド島、およびその周辺地域。"地獄の裂け目"の意味を持つゼオルム火山の粉塵や悪性ガスの影響で、動植物の育たない死の大地と化している。全域がトロール傭兵団の支配下にあり、地下に築かれた軍都ハルブーンでは、鋳物や宝石の製作などが活発に行なわれている模様。

エリア一覧
- ハルブーン
- ゼオルム火山
- ナバゴ処刑場


ハルブーン

28 アラパゴ諸島

アズーフ島を中心とした島々から成る諸島部。一帯を濃霧が包み、キキルンが運営する港町ナシュモ以外に人里は見られない。魔の海域であるアラパゴ暗礁域には、死者の軍団をたばねる獣人ラミアが棲息。アズーフ島に広がるカダーバの浮沼は、アトルガン皇国とイフラマド王国が戦いをくり広げた古戦場として知られる。

エリア一覧
- ナシュモ
- カダーバの浮沼
- アラパゴ暗礁域
- ハザルム試験場
- タラッカ入江
- アシュタリフ号


アラパゴ暗礁域

29 アルザダール文明遺跡群

皇国近海の海底に広がる、アルザダール海底遺跡を中心とした遺跡群の総称。古アルザダール朝の時代に築かれた建物だと伝えられており、現代では失われた高度な建築技術が随所に見られる。海底遺跡と転移装置で結ばれた各遺構は、ゼオルム遺構やアラパゴ遺構といったように、付近の地名や海域名から取った名前を持つ。

エリア一覧
- アルザダール海底遺跡群
- ゼオルム遺構
- アラパゴ遺構
- バフラウ遺構
- 銀海遺構
- ナイズル島


アルザダール海底遺跡群





過去世界

アルタナ連合軍と獣人血盟軍による最大の戦乱、「水晶大戦」当時の世界。ヴァナ・ディール各地に出現した謎の門「禁断の口」を通じて、現代から訪れることができるようになった。戦時下の各地域は、連合軍が定めた作戦領域名で呼称される。



⬅過去世界では、アルタナ連合軍と獣人血盟軍の局地戦がくり広げられており、現代から訪れた冒険者も、連合軍の一員として戦いに参加する。

30 ロンフォール戦線

水晶大戦時のロンフォール地方。森の木々が戦略上の理由で伐採されているため、どこか閑散とした雰囲気が漂う。王都では南サンドリアのみが開放されており、通路を閉ざす格子や、城壁に並ぶ機械弓など、市街戦を想定した数々の備えを目にできる。オーク族の捕虜を捕らえた吊り牢が見られるのも、この時代ならでは。

エリア一覧
- 南サンドリア〔S〕
- 東ロンフォール〔S〕

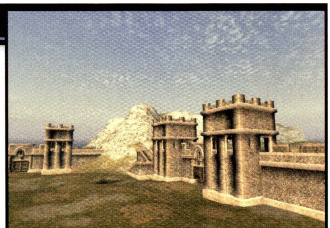


東ロンフォール〔S〕

31 ノルバレン戦線

水晶大戦の初戦にあたる「ジャグナーの戦い」が勃発した戦域。各所に塁壁やバリケードが見られ、現代より往来の困難な場所が多い。エルディーム古墳は連合軍の拠点となっており、バストゥークの第四共和軍団が駐屯。一方、のちにダボイと呼ばれるラヴォール村には、オーク帝国軍の兵士が多数侵入している。

エリア一覧
- ジャグナー森林〔S〕
- バタリア丘陵〔S〕
- ラヴォール村〔S〕
- エルディーム古墳〔S〕
- 常花の石窟



バタリア丘陵〔S〕

32 グスタベルグ戦線

クォン大陸の南部に位置する領域。共和国軍によって各所に監視塔が築かれ、重苦しい空気が一帯を包む。大戦初期に山岳地帯グロウベルグで行なわれた戦いでは、第四共和軍団が獣人血盟軍に大敗を喫した。首府バストゥークには、現代では見られないキャンプ地が設けられているほか、大砲や防衛塔といった軍備が目立つ。

エリア一覧
- バストゥーク商業区〔S〕
- 北グスタベルグ〔S〕
- グロウベルグ〔S〕
- ルホッツ銀山



グロウベルグ〔S〕

33 デルフラント戦線

デルフラント半島一帯の地域。戦時中ながら風光明媚な自然を楽しめる場所が多く、ノルバレンとデルフラントの境界に位置するブンカール浦には、バストア海と海食崖が織り成す雄大な風景が広がる。現代では害虫の棲み着くクロウラーの巣が、この時代だと連邦軍の防衛拠点になっているのも、注目すべき点のひとつ。

エリア一覧
- ブンカール浦〔S〕
- パシュハウ沼〔S〕
- ロランベリー耕地〔S〕
- ベドー〔S〕
- クロウラーの巣〔S〕


ブンカール浦〔S〕

34 サルタバルタ戦線

聖都ウィンダスを含む、ミンダルシア大陸南部の戦域。聖都はヤグード族の強襲を受けたせいですっかり荒廃しており、水の区に見られる破壊された建物や橋などが、戦いの激しさを物語る。サルタバルタの北方にあるカルゴナルゴ城塞は「難攻不落の城砦」とも呼ばれ、聖都防衛の重要拠点になっているという。

エリア一覧
- ウィンダス水の区〔S〕
- 西サルタバルタ〔S〕
- カルゴナルゴ城砦〔S〕
- ゴユの空洞


カルゴナルゴ城砦〔S〕

35 アラゴーニュ戦線

水晶大戦時におけるアラゴーニュ地方。現代では壁や床が崩壊して放棄状態にあるガルレージュ要塞も、この時代では落成当時の姿をとどめ、王立騎士団の戦略拠点としての役割を果たす。メリファト山地東部のオズトロヤ城は、ヤグード族の本拠地になっている点は現代と共通だが、城内の様相に多少のちがいが見られる。

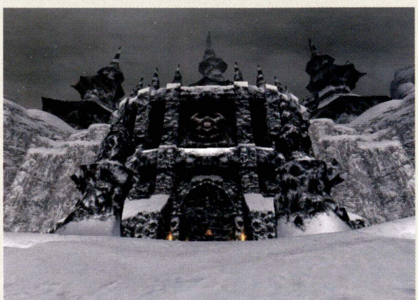
エリア一覧
- メリファト山地〔S〕
- ソロムグ原野〔S〕
- オズトロヤ城〔S〕
- ガルレージュ要塞〔S〕


メリファト山地〔S〕

Column さらなる広がりを見せる過去世界

冒険者が2009年4月の時点で訪れることのできる過去世界のリージョンは、これまでに紹介した6つのみ。しかし、過去世界における冒険者の活動範囲は、まだまだ広がっていくと考えられる。とくに、クォン大陸北部のフォルガンディやバルドニアといったリージョンは、水晶大戦における重要な土地であることから、『アルタナの神兵』の物語が進めば登場する可能性は高い。想像の範疇を出ない話ではあるが、今後の展開に期待したいところだ。


⬆過去世界のバタリア丘陵にはボスディン氷河へ通じているとおぼしき門があるが、現在は通行できない。


⬆バルドニア地方の深部にそびえる闇の王の居城「ズヴァール城」。過去世界でもこの城へ入れるようになる？

用語辞典

Vana'diel Encyclopedia

人間と獣人、伝説の神々、歴史上の出来事といった、ヴァナ・ディールの独特の概念を、用語形式で解説していこう。この世界でくり広げられる物語を理解するうえでの一助としてほしい。

人間 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 女神アルタナの涙から生まれた5種族

暁の女神アルタナの涙から生まれたとされる5つの種族。「アルタナの子」とも呼ばれており、ヒューム、エルヴァーン、タルタル、ミスラ、ガルカがこれに該当する。それぞれ身体的特徴、寿命、文化などに差があるものの、共存して社会を形成。一説には、男神プロマシアにより、互いに相争う呪いをかけられたとも伝えられる。



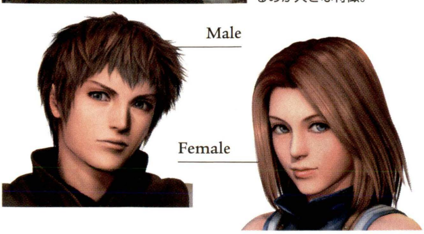
←かつての中央二大陸では、人間の国家同士の争いがあった。しかし、現在の各国は、牽制し合いつつも協調関係を維持。

ヒューム

ヴァナ・ディールで最大数を誇る種族。現実世界の人間にもっとも近い種族で、身体的な能力に目立ったところはないものの、技術への関心が高く、経済に関する嗅覚も鋭い。ヒュームが建てた国としてはバストゥーク共和国とジュノ大公国があり、前者は技術産業立国として、後者は経済大国として、中央二大陸に名を馳せている。



←飛び抜けた長所がない反面これと言った短所もない。どんな事態にも柔軟に対応できるのが大きな特徴。



Male

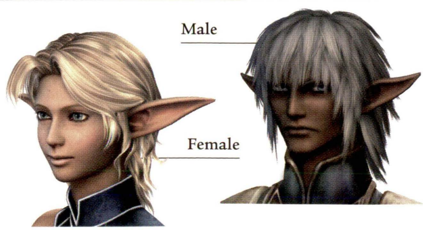
Female

エルヴァーン

強靭な肉体と不屈の精神を備えた戦闘民族。武器を手に戦うことを誉れとする誇り高き騎士の民で、質実剛健な気風を持つ。その一方で、信心深く清貧を尊ぶため、商売ごとへの関心は薄い。クォン大陸の北部にサンドリア王国を建国し、強力なふたつの騎士団をもって、かつては大陸全土を勢力下に収めたこともある。



←すらりとした長身に、短剣のようにとがった耳を備える。端正な容姿の者が多く、その立ち振る舞いは優雅。



Male

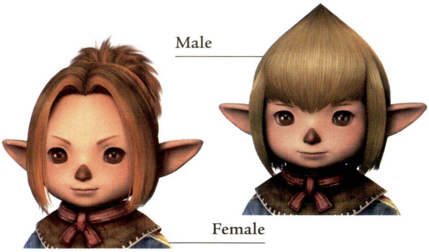
Female

タルタル

星月の力を信奉する独特の文化を持つ、子どものように愛らしい容姿をした種族。ヴァナ・ディールで最初に魔法を発見した民であり、小さく非力な身体をおぎなってあまりある、豊富な魔力を備える。その力によって建国したウィンダス連邦は、一時は中央二大陸全土を支配するほどの勢力を誇った。



⬅肉体的な成長が早くに止まってしまうため、加齢による外見の変化がほとんどなく、仕草もかわいらしい。



ミスラ

大自然とともに生きる狩猟民族。生粋のハンターとして、俊敏な肉体と、鋭い五感を備える。あまり物事にこだわらない、さっぱりとした性格の者が多い一方、自然に対しての愛着は強い。南方のガ・ナボ大王国はミスラの本国として知られ、ウィンダスに住むミスラたちも、南方から渡ってきた部族の子孫にあたる。



⬅ミスラには独特の風習があるらしく、中央二大陸で見かけるのは女性ばかり。獣のような耳としっぽが特徴的。

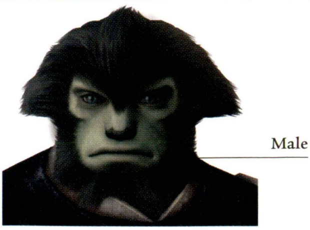


ガルカ

大柄でたくましい肉体を誇る民。そのいかめしい容姿のとおり体力に長け、長命な種族ゆえの独特な哲学を有している。かつてはゼプウェル島に都を築いて暮らしていたが、獣人アンティカ族によって島を追われ、バストゥークでヒュームと共存するようになった。男性のみの種族で、転生により新しい世代を残す。



⬅ゼプウェル島時代から、ガルカの民には独特の採掘術や鍛冶術が伝えられており、鉱業や工業に携わる者が多い。



Column 各種族の成長のしかた

人間5種族の寿命はそれぞれちがっており、成長速度にも大きな差がある。たとえば、ヒュームの幼年の期間は現実世界の人間と差はないが、長命なガルカの場合は20年以上もの年月を子どもとして過ごすのだ。同じように、各種族の加齢による外見の変化もまちまち。子どものうちは、どの種族も幼い容姿をしているものの、タルタルやガルカは成人以後晩年まであまり姿が変わらない。一方、ヒュームのように、年代により外見が大きく変化する種族もいる。

◆ **子どもの外見**



獣人 ▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 人間と対をなす者

　黄昏の男神プロマシアが、人間へのいましめとして生み出したとされる種族。その伝承のとおり、一部の例外をのぞき、人間に対して根源的な憎しみを抱く。非常に多様な種族が存在し、それぞれが独自の文明社会を築いて生活している。多くの獣人は、人間を敵とする部分で共通するが、獣人同士が友好関係を結んでいる例は少ない。



⬅人間の仇敵として、有史以来争いをつづけている獣人たち。近東地域においては、「蛮族」とも呼ばれている。

オーク



DATA
勢力名●オーク帝国クォン方面軍
本拠地●ダボイ
前線拠点●ゲルスバ野営陣
指導者●バックゴデック大将
勢力圏●ノルバレンなど

　クォン大陸北方のラゾア大陸に一大帝国を築いている獣人。ずんぐりとした肉体の好戦的な種族で、世代や性別を問わずに軍務に就く「老若男女皆兵」という独特の文化を持つ。現在のクォン大陸で見られるオークは、皇帝より大陸征服を命じられた軍団の兵たちであり、バックゴデック大将の指揮のもと、長年にわたってサンドリア王国と熾烈な戦いをくり広げてきた。

ヤグード



DATA
勢力名●ヤグード教団軍
本拠地●オズトロヤ城
前線拠点●ギデアス
指導者●現人神ヴェー・シシュ
勢力圏●アラゴーニュなど

　カラスにも似た、黒羽に覆われた種族。独特の宗教観にもとづき、"現人神"と呼ばれる宗教指導者を頂点とした社会を形成している。タルタルが入植する以前からミンダルシア大陸に暮らす先住民族で、ウィンダス連邦とは相容れぬ仇敵として、古くから対立をくり返してきた。水晶大戦以後は、ウィンダスと不可侵条約を結び、表向きには友好関係を築いている。

クゥダフ



DATA
勢力名●クゥダフ兵団
本拠地●ベドー
前線拠点●パルブロ鉱山
指導者●金剛王ザ・ダ
勢力圏●デルフラントなど

　デルフラント半島周辺に勢力を持つ、カメのような背甲をまとった種族。柔軟な思考をする者が多く、冶金術や鍛冶術などといった人間由来の技術であっても、有用とわかれば積極的に採り入れ、独自の文化を発展させてきた。しかし、聖地であり産卵地であったパルブロ鉱山を、鉱物資源を求めるバストゥーク共和国に焼き討ちされたことをうらみ、共和国と激しい対立関係にある。

ゴブリン／モブリン



DATA（ゴブリン）
勢力圏●中央二大陸各地

DATA（モブリン）
本拠地●ムバルポロス
指導者●軍師ジェネラウィック

　クォン、ミンダルシア両大陸の全土に分布する流浪の民。大きなカバンを背負い、夜盗まがいの放浪生活を送っている。何らかの職能を持つのも特徴で、それを活かし人間社会に溶けこんで暮らす者も少なくない。
　本来ゴブリンは定住をしないが、地下に都市を築いて暮らす支族も存在する。彼ら「モブリン」は、地底都市ムバルポロスで日夜発掘作業に勤しんでいるという。

巨人



DATA

勢力名●巨人傭兵団
勢力圏●クフィム、フォルガンディなど

北方より中央二大陸に渡来した、巨躯の獣人。ジャイアント族、ギガース族、ヨトゥン族といった支族が知られており、いずれも水晶大戦時に闇の王と契約を結び、傭兵として獣人血盟軍に参じた。その後、故郷に帰れなくなったらしく、現在も人間に抗戦している。

デーモン



DATA

勢力名●闇の血族
本拠地●ズヴァール城
指導者●闇の王
勢力圏●バルドニア

伝承にある悪魔とそっくりな姿をした有翼の種族。高度な知性と強靭な肉体を持ち、闇の王の親衛隊として恐れられた。一説には、地獄から現れたと言われ、闇の王に力を与えた「黒き神」に従う者ともウワサされるが、どのような存在なのかはわかっていない。

アンティカ



DATA

勢力名●帝国
本拠地●流砂洞
勢力圏●クゾッツ

クゾッツ諸島の砂漠を席巻するアリ型の獣人。“帝国”と呼ばれる、高度に管理された軍事社会を形成している。新生児のときに、軍務とそれに適した肉体、整理番号が与えられ、帝国に寄与することのみを目的として、自我も希薄なまま生涯を過ごす。発声器官を持たず、頭部をこすり合わせた摩擦音で会話するのも特徴のひとつ。

サハギン



DATA

本拠地●海蛇の岩窟
勢力圏●低地エルシモ

水陸両棲の半人半魚の獣人。エルシモ島西部の水辺を勢力下に置き、いくつかある部族の族長たちによる合議で、種族全体が統制されている。相手が人間でも獣人でも、ほかの種族とは不干渉の立場をとるが、水を汚す者やテリトリーを侵す者には容赦しない。

トンベリ／クリプトンベリ



DATA（トンベリ）

本拠地●ウガレピ寺院
勢力圏●高地エルシモ

DATA（クリプトンベリ）

本拠地●ソ・ジヤ

エルシモ島の東側、海抜が高い地域にはびこる不気味な種族。粗末なコートを羽織り、ランタンを片手に、日夜、人間への怨念を募らせているという。

北方の遺跡ソ・ジヤでは、「クリプトンベリ」と呼ばれる亜種も確認されている。しかし、はるか遠いエルシモ島のトンベリとの関連性は、いまだ解明されていない。

キキルン



DATA

本拠地●ナシュモ
勢力圏●近東地域各地

アトルガン皇国西部の都市などに暮らすネズミ型の獣人。もともとは遊牧の民だったと伝えられるが、温厚で義理堅く、目端が利くことから人間に雇われ、都市部で共生するようになった。遺棄された港町ナシュモに住み着いた者がいるほか、野党まがいの生活を送る者もいる。

マムージャ



DATA
勢力名●マムージャ蕃国軍
本拠地●蕃都マムーク
指導者●僭主グルージャジャ
勢力圏●マムージャ蕃国

「輝鱗の眷族」と名乗る種族。人間を「鱗なき者」とさげすみ、かつての宗主国アトルガン皇国に侵攻をくり返している。戦士、水士、賢士、騎士の4階級にわけられ、各階級の統率者「マムージャ四天王」が国を運営してきたが、最近は僭主による独裁が行なわれている模様。

メロー



DATA
本拠地●暗碧海
勢力圏●アラパゴ諸島

ラミアの近縁種と言われる獣人で、下半身には蛇ではなく魚の尾がついている。近縁と見なされるだけあってラミアとは協力関係にあり、要請に応じて水死者を連れ「死者の軍団」に参加することも多い。ラミアと同じく、合成獣の一種では、との疑いが持たれている。

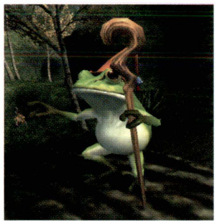
トロール



DATA
勢力名●トロール傭兵団
本拠地●ハルブーン
指導者●傭兵団長グーフールー
勢力圏●ハルブーン傭兵団領

腕力にすぐれた獣人。本来はエラジア大陸中央部に住む種族で、古くから多くの傭兵を輩出してきた。近東の自治領で暮らす者も、かつてアトルガン皇国に雇われた傭兵団の子孫だが、現在は雇い主をモブリンのメゴマックに鞍替えし、皇国に反旗をひるがえしている。

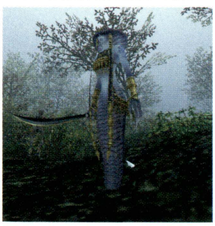
ポロッゴ



DATA
本拠地●マムーク

二本足で歩くトード(ヒキガエル)型の獣人。ウィンダスの伝承では、反戦の聖者サマリリがトードに魔法をかけて誕生させた種族と言われている。その後、ウィンダスでは害獣として駆除されたが、近東においてマムージャの友好種族として再発見された。

ラミア



DATA
勢力名●死者の軍団
本拠地●アラパゴ暗礁域
指導者●メドゥーサ
勢力圏●アラパゴ諸島

ヒュームの女性の上半身に、ヘビのような下半身を備えた種族。近東に割拠するほかの獣人にくらべて数は少ないものの、人間の骸をあやつって「死者の軍団」を作り、アトルガン皇国への攻撃をくり返す。一説によれば、ラミアは厳密には獣人ではなく、錬金術によって生み出された合成獣(キメラ)ではないかともウワサされる。

モーグリ

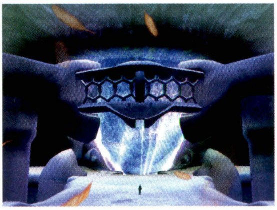


DATA
勢力名●モグハウス管理組合
勢力圏●ヴァナ・ディール各地の人里

丸っこい身体に小さな翼を生やした、お手伝い獣人。昔から人間とは協力者として密接な関わりを持っており、性格は誠実で世話好き。その点を買われて、各国が冒険者支援の一環として用意した住居「モグハウス」の管理人に抜擢され、冒険者のために日夜働いている。ときには、冒険者を楽しませようと催し物を企画することも。

クリスタル ▸▸▸▸▸ 万物を生んだ原初の石

ヴァナ・ディールを創世し、生命と神々を生み出した石。「母なるクリスタル」とも呼ばれ、世界に宿るさまざまな力の根源と人々に信じられている。かつて、中央二大陸で繁栄を誇った「ジラート」と呼ばれる古代の民は、クリスタルの力を利用した高度な文明を築いていたとされ、現代でもその一端を各地の遺跡に垣間見ることができる。

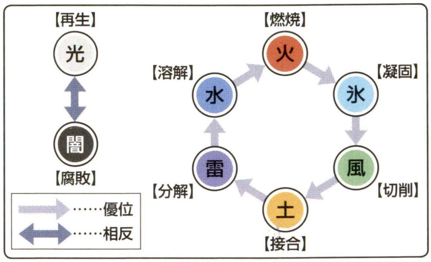


⬅伝説に語られる原初のクリスタル。現代でも5つにわかれて現存しているが、その事実を知るのはごく一部の人物のみだ。

■エネルギーの結晶体として

植物や動物などから採れるエネルギーの結晶体も、一般にクリスタルと呼ばれる。これらの石は、ヴァナ・ディールを覆う8つの属性いずれかの力を秘めており、生活や工業におけるエネルギー資源として利用されてきた。

◆属性ごとのエネルギーと相関関係



女神アルタナ ▸▸▸▸▸ 人間の母たる暁の女神

人間5種族を創造したとされる女神。原初の石から生まれた神のひとりで、神罰により荒廃したヴァナ・ディールの惨状に悲しみの涙を流し、その涙から人間5種族が生まれたと伝えられる。黄昏の男神プロマシアとは対になる存在だという。



⬅女神巡礼の聖地ロ・メーヴの神々の間に遺されたアルタナの像。大きな翼を広げたその姿は、慈愛に満ちている。

■信仰の形

女神アルタナは人間の母神とされ、その信仰はサンドリア国教会派、タブナジア派、アイメルト派などの宗派を生んだ。また、ウィンダスの最高指導者「星の神子」は、アルタナの生まれ変わりと国民に信じられている。



⬅王都サンドリアには、サンドリア国教会の総本山である大聖堂がそびえ、祈りを捧げる信者や修行する僧の姿が絶えない。

男神プロマシア ▸▸▸▸▸ 獣人の父たる黄昏の男神

女神アルタナと対をなす男神。アルタナが人間を生んだときに彼女の所業をとがめ、人間同士で争い合う呪いをかけた。さらに、人間へのいましめとして獣人を生み出した忌むべき神だとされるが、忌避される存在ゆえに、くわしいことは伝わっていない。獣人のなかには、プロマシアを獣人の創造主と考えてあがめる者もいる。



⬅プロマシアの石像にはなぜか顔がなく、自由の翼を持つアルタナの像に対し、全身を鎖で拘束されている。

水晶大戦 ▶▶▶▶▶ 人間対獣人の大戦争

天晶暦862年から864年にくり広げられた、人間と獣人の戦乱。戦争中、獣人たちがクリスタル(水晶)を盛んに強奪したため、この名がついた。

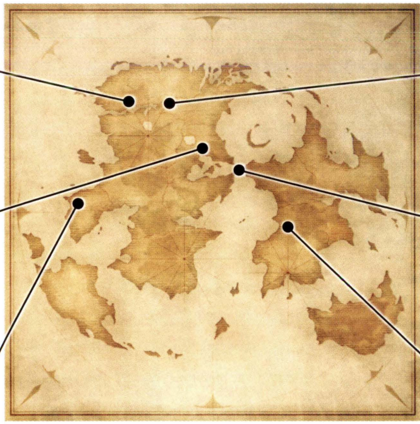
発端は天晶暦855年、人間の殲滅を掲げる「闇の王」が、突如としてバルドニアに出現したことにある。闇の王は獣人諸勢力を圧倒的な武力でまとめ上げ、「獣人血盟軍」を組織。天晶暦862年に人間諸国へ一方的に宣戦布告し、侵攻を開始した。

当初、人間諸国は獣人軍に対して個別に抗戦したため、敗北を重ねた。しかし、ジュノ大公カムラナートの提案により「アルタナ連合軍」が結成され、協力して劣勢をくつがえすことに成功。ついに闇の王を討伐し、天晶暦864年には最後まで抵抗していた獣人軍を討って、終戦に至るのだった。



⬅20余年がたった現在でも、悲劇の代名詞として語られる水晶大戦。その傷跡はいまなお深く各地に残されている。

◆ 水晶大戦のおもな戦い



①ジャグナーの戦い
水晶大戦の初戦。圧倒的多数の獣人軍に対し、サンドリアの在郷騎士団が挑んだが、もろくも敗退した。

②カルゴナルゴ城砦の戦い
ウィンダス軍の砦が、獣人の耐魔法部隊に窮地へと追いこまれた戦い。サンドリアの援軍を受け、撃退に成功した。

③ジュノ攻防戦
人間諸国が、はじめてアルタナ連合軍として連携した激戦。これに勝った連合軍は、少しずつ勢いを盛り返す。

④タブナジア重囲戦
獣人軍の主力がタブナジア侯国を包囲。侯都陥落と同時に起きた謎の爆発により、獣人軍もろとも侯国は滅亡した。

⑤ザルカバード会戦
アルタナ連合軍の主力と獣人血盟軍の精鋭とが激突した決戦。連合軍はこれに勝ち、大戦の行方を決定づけた。

⑥ズヴァール城包囲戦
ザルカバード会戦の余勢を駆ったアルタナ連合軍が、闇の王の居城ズヴァール城を包囲。闇の王討伐に成功する。

アルタナ連合軍

ジュノ大公国の主導のもと、サンドリア、バストゥーク、ウィンダスの各軍が結集した人間諸国の連合軍。当初は各軍の情報共有や相互支援を約束したものにすぎなかったが、しだいに獣人血盟軍に対抗できるほどの陣容を得るに至った。それまで争っていた各国が協調関係を築いたという点においても、歴史的な意義がある。

◆ アルタナ連合軍の諸軍



獣人血盟軍

中央二大陸の獣人諸勢力を結集した軍勢。闇の王が、配下の「闇の血族」を率いて、武力によってまとめ上げた。中核となったのはオーク帝国軍、クゥダフ兵団、ヤグード教団軍、闇の王親衛隊の4軍。闇の王の強大な力を背景とする、恐怖による支配体制を敷いていたため、闇の王が討ち取られると、まもなく崩壊した。

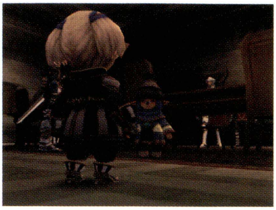
◆ 獣人血盟軍の諸軍



※上記のほか、トンベリ暗殺部隊、サハギン水中工作隊などが存在した

アルタナ四国協商 ▶▶▶▶▶ 協力関係を維持するために

アルタナ連合に参加したサンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノの四国間で結ばれた通商同盟。水晶大戦中に築いた協調関係を維持するべく、終戦翌年の天晶暦865年に締結された。これにもとづいて各国が互いに領事館を置き、国家間の交流が促進。四国会議も開催され、共同政策が実施されるようになった。



⬅各国の代表が一堂に集い、国際政策が話し合われる四国会議。公認冒険者に関する事項も、この場で取り決められる。

コンクェスト ▶▶▶▶▶ 戦争の抑止と治安維持を両立

サンドリア、バストゥーク、ウィンダスによる治安維持を兼ねた勢力争い。カムラナート大公の発案により天晶暦884年にはじまったもので、人間諸国同士の戦争の抑止と、各リージョンにおける治安の向上を目的とする。各国は、コンクェストの戦力として冒険者を利用することが多い。

◆ **コンクェストの仕組み**

- リージョンごとの各国の治安への貢献度を記録し、一定期間ごとに集計する
- もっとも貢献度の高かった国に、そのリージョンの支配権を認める。ただし、支配期間はつぎの集計時までとする



⬅コンクェストに参加する場合、所属国やジュノのガードが発行する魔法の認印「シグネット」を受ける必要がある。



➡コンクェスト参加者が倒れると、そのぶん獣人の勢力が伸びる。ときにはリージョンの支配権が獣人に移ることも。

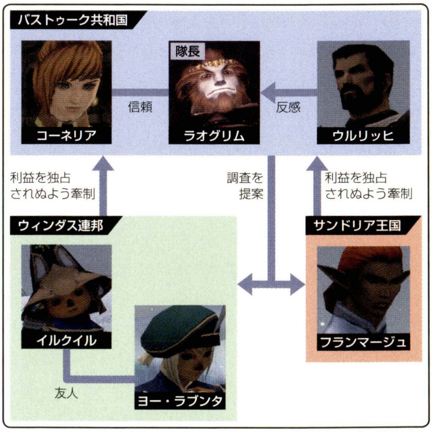
三ヵ国合同北方調査隊 ▶▶▶▶▶ さまざまな禍根を残した調査隊

天晶暦855年に、クォン大陸の最北バルドニアへと派遣された国際調査隊。北の地に眠るという不思議な力の調査を目的として、ジュノをのぞく三国から、6人の隊員が召集された。しかし、バストゥークから派遣された隊長ラオグリムとコーネリアが行方不明となり、調査自体も成果を上げられぬまま打ち切り。その後、調査隊の参加者たちは、つぎつぎと不可解な死をとげてしまう。

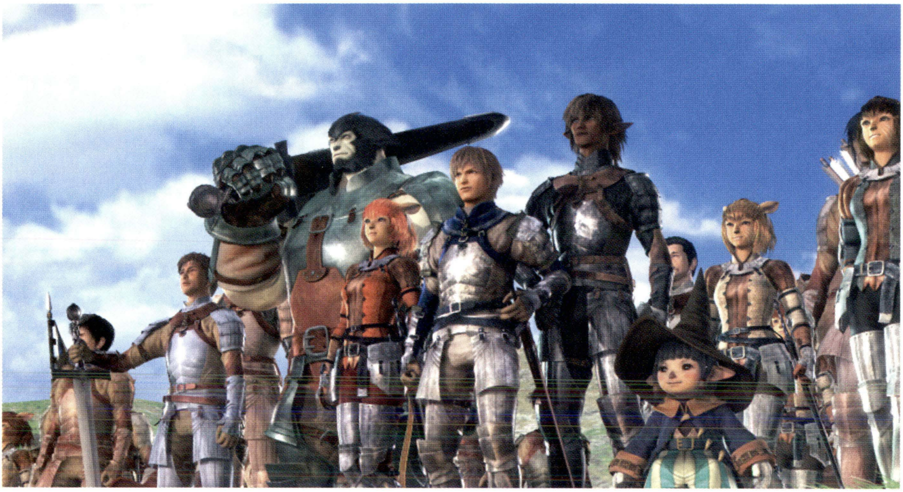


⬅三国それぞれが思惑を抱えたなかで派遣された調査隊。隊員全員を死に追いやった調査の真相は謎に満ちている。

◆ **北方調査隊関係図**



冒険者 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 時代を動かす要にしてプレイヤーの分身



水晶大戦後、急速に頭角を現してきた新しい世代の自由人たち。ふたたび起こった人間諸国間の不和や、獣人勢力の台頭により、中央二大陸が混迷の時代を迎えようとするなかで登場した。彼らは国家に所属しながらも、自身の正義と信念に従って行動。市民の依頼から国家の公務まで、ヴァナ·ディールの諸問題を解決する人材として重宝されるようになっていく。そして天晶暦884年、アルタナ連合の諸国は、共同で冒険者を公認する政令を出し、彼らを公的に支援すると発表。時代はまさに彼らを要とする「冒険者の時代」を迎えつつある。

もっとも、冒険者たちは基本的に自由に行動しており、「〜しなければならない」といった義務はない。魔物を倒して治安を守る者、合成技術を磨いて職人としての道を求める者、歴史を探求して世界の秘密を探る者など、その活動はさまざま。



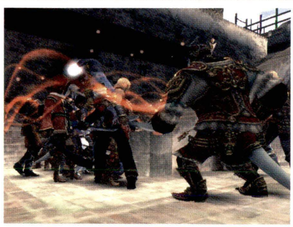
⬅時代に必要とされる形で出現した冒険者たち。作中における現代は、「冒険者の時代」の最初期にあたる。



➡冒険者は「ジョブ」と呼ばれる特殊な技能体系を習得しており、それを活かして問題解決にのぞむ。

近東の傭兵

本来、冒険者は中央二大陸のみで活動する職種であったが、近年は、航路が開かれた近東地域にも進出している。これは、アトルガン皇国公認の傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」の働きかけによるもの。近東に渡った冒険者の多くは、サラヒム社に雇われた傭兵として、皇都アルザビの防衛戦「ビシージ」や、突入作戦「アサルト」などの公務に従事。国力の疲弊したアトルガン皇国にとっても、貴重な戦力と見なされている。



⬅サラヒム社所属の傭兵として、また、便利な何でも屋として、近東地域においても重宝がられている冒険者。

プレイヤー自身として旅する主人公

冒険者は、ゲーム中におけるプレイヤーの分身であり、物語の主人公でもある。ゲーム開始時にプレイヤーは、プレイヤーキャラクターとなる冒険者を作成するが、このときに名前や種族をはじめ、下記のような要素を自由に設定可能。キャラクターの背景はとくに決められておらず、プレイヤーの意思によらない発言などもしない。プレイヤーは思い通りのキャラクターを作り、まさしく自分自身が主人公の物語を紡いでいくことになる。



←人間5種族から冒険者の種族を選択。フェイスタイプは各種族8つずつあり、髪色は各タイプごとに2色から選ぶ。



→ジョブには最初から選択可能な「スタンダードジョブ」と、クエストで習得する「エキストラジョブ」がある。

◆キャラクター作成時にプレイヤーが設定できる要素

- 名前　●種族と性別　●フェイスタイプ　●髪色
- 身体のサイズ　●初期ジョブ　●初期所属国

※ジョブと所属国はゲーム開始後に変更可能

ジョブリスト

■スタンダードジョブ



戦士

多彩な武器のあつかいに長けた闘士。攻守のバランスを自在に入れかえつつ戦う。



モンク

己の肉体を武器とする格闘家。東方とサンドリアの武術を融合した格闘術をあやつる。



白魔道士

回復魔法と神聖魔法に精通した癒し手。女神信仰と結びつき、聖職者を兼ねる者もいる。



黒魔道士

精霊魔法と暗黒魔法を使いこなす攻撃的な魔道士。ウィンダス軍の主力をになう。



赤魔道士

白魔法と黒魔法をともにあやつり、剣術も身につけた万能の士。付与魔法が得意。



シーフ

盗賊の技術をバトルや冒険に活かす遊撃手。トリッキーな動きで敵を手玉に取る。

■エキストラジョブ



ナイト

剣技と白魔法を修めた、誇り高き騎士。サンドリアの騎兵を由来とし、守りに秀でる。



暗黒騎士

業を宿した黒き刃を振るうアウトロー。古来ガルカに伝わる「暗黒剣」の思想を継ぐ。



獣使い

モンスター研究のエキスパート。モンスターをあやつり、ペットとして使役できる。



吟遊詩人

歌で味方を鼓舞する、旅のアーティスト。魔法に似た力を発揮する「呪歌」の歌い手。



狩人

弓や銃での遠隔攻撃を得意とする射手。ミスラにはこのジョブを生業とする者が多い。



侍

東方の武器「刀」に己の魂を宿した志士。明鏡止水の境地から、多彩な技をくり出す。



忍者

二刀をあやつる独自の刀術を駆使する暗殺者。忍術と呼ばれる東方の術をも使う。



竜騎士

槍を手に、飛竜と空を駆ける騎士。その技法は一時途絶えたが、近年になり復活した。



召喚士

神獣を使役する異端の魔道士。ウィンダスでは、召喚は危険な術として禁忌とされていた。



青魔道士

魔物の力を再現する青魔法の使い手。魔物の魂を食らい、その力を会得するという。



コルセア

亡国の遺志を継いだ海賊の流儀。ダイスとカードを使った戦闘遊技を得意とする。



からくり士

自動人形「オートマトン」とともに歩む大道芸人。人形と協力して敵を打ち倒す。



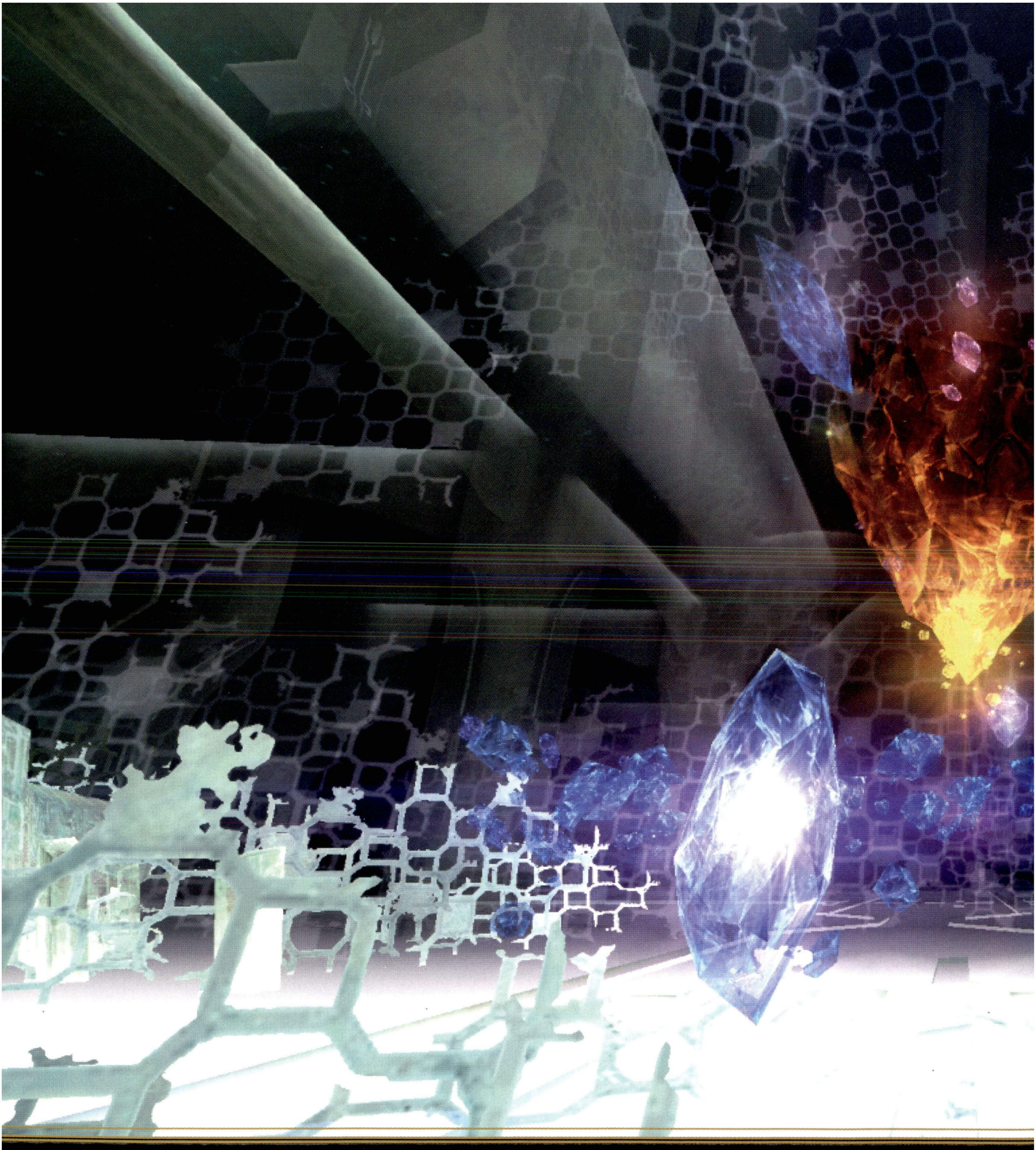
踊り子

武踊「クリークタンツ」を体得したダンサー。水晶大戦時に活躍したと伝えられる。

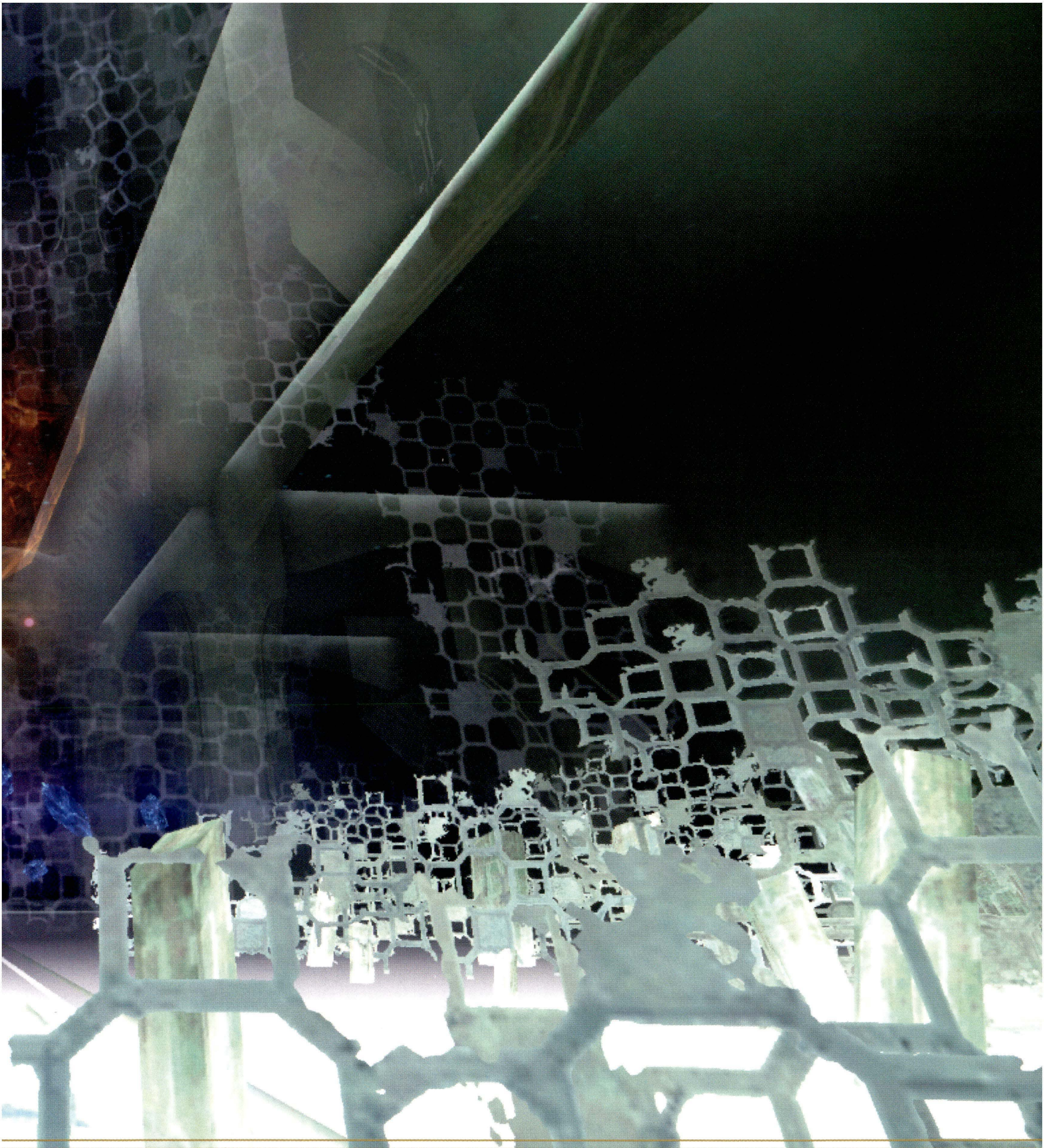


学者

「シュルツ流軍学」を修めた学徒。水晶大戦中には重宝されたが、戦後に姿を消した。



Chapter 2



MISSION STORY GUIDE

ミッションストーリーガイド

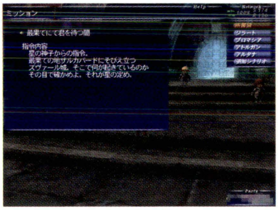
ミッションの基礎知識

Mission Story Guide

『FFXI』では、プレイヤーは冒険者のひとりとなり、自由にヴァナ・ディールを旅していく。その旅路のなかで描かれる物語のうち、メインストーリーにあたる「ミッション」を紹介しよう。

ミッション ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 国家や世界を揺るがす、おおいなる物語

各地で展開するミッション(『プロマシアの呪縛』の場合はストーリー)では、所属国からの公式な任務や、世界を揺るがしかねない難事件にまつわる出来事が描かれる。2009年4月現在、ミッションには右ページの8種類があり、冒険者はこれらの物語に関わることになるのだ。以降のページでは、各ミッションの物語を順に紹介していく。



⬅メインメニューの「ミッション」で、現在オファーされているミッションと、コンプリートしたミッションを確認できる。

ミッションの進めかた

ミッションは、「所属国ミッション」と「拡張データディスクで追加されるミッション」のふたつに分類でき、それぞれ進めかたにちがいがある。

■所属国ミッションの進めかた

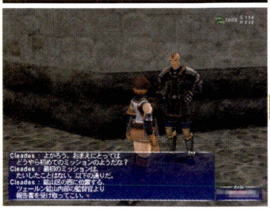
所属国のミッションは、ゲートハウスにいるガードから受けることができる。オファーされるミッションは、冒険者の所属国における地位を示す「ミッションランク」や、国への貢献度を表す「ランクポイント」によって異なり、ミッションランクが高いほど重要な任務をまかされるのだ。オファーを受けたあとの流れは以下のとおりで、コンプリート時にミッションランクが上昇する。

■拡張データディスクで追加されるミッションの進めかた

拡張データディスクで追加されるミッションを開始するには、ミッションごとに対応する拡張データディスクを導入している必要がある。そのうえで、特定の条件を満たすと、自動的にミッションがはじまるのだ。ミッションが開始したあとは、所属国ミッションと同じく、当面の目標を達成するべく冒険者は奔走していくことになる。そして、目標を達成した時点でそのミッションはコンプリートとなり、つぎのミッションが連続してスタート。そのさい、所属国ミッションとはちがって、ミッションを受けるかどうかを選択することはできない。

所属国ミッションの流れ

1 オファーを受ける



⬆ゲートハウスのガードに話しかけ、遂行したいミッションを選択。

2 ミッションを遂行する



⬆与えられた任務をこなす。遂行する任務の種類は、探索や討伐など多岐にわたる

3 ミッションの達成を報告する



⬆ガードや国の要人に話しかけ、任務完了の報告をすれば、ミッションコンプリート。

ミッションINDEX

サンドリア王国ミッション
►►► P.46

所属国

騎士の国サンドリアの物語。祖国に活力を取りもどそうとする王家の人々と、謎の男ロシュフォーニュ、王国の仇敵オーク軍の思惑が交錯する。

バストゥーク共和国ミッション
►►► P.68

所属国

産業立国バストゥークの物語。共和国に暮らすふたつの種族――ヒュームとガルカにくすぶる問題をテーマに、民族融和への道を描く。

ウィンダス連邦ミッション
►►► P.90

所属国

魔法の国ウィンダスの物語。一見すると平穏な連邦にて、その平和がかりそめのものと知る若き魔道士アジドマルジドが、冒険者とともに奮闘する。

三国共通ミッション
►►► P.114

所属国

所属三国のミッションの途中に挿入される、各国共通の物語。獣人勢力が進める闇の王復活のたくらみを阻止すべく、冒険者は戦いに身を投じていく。

ジラートの幻影ミッション
►►► P.126

拡張

拡張データディスク『ジラートの幻影』のメインストーリー。三国共通ミッションの続編にあたり、世界の滅亡さえいとわぬ古代人の野望が描かれる。

プロマシアの呪縛ストーリー
►►► P.142

拡張

拡張データディスク『プロマシアの呪縛』のメインストーリー。"忌むべき子"プリッシュとの冒険を通し、創世の秘密が明かされることに。

アトルガンの秘宝ミッション
►►► P.180

拡張

拡張データディスク『アトルガンの秘宝』のメインストーリー。近東の大国アトルガン皇国で、冒険者は世界を揺るがす陰謀に巻きこまれていく。

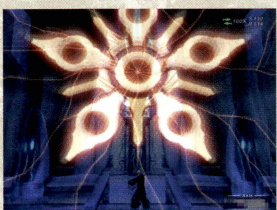
アルタナの神兵ミッション
►►► P.208

拡張

拡張データディスク『アルタナの神兵』のメインストーリー。時代を越え、水晶大戦当時のヴァナ・ディールに降り立った冒険者を待つ運命とは……。

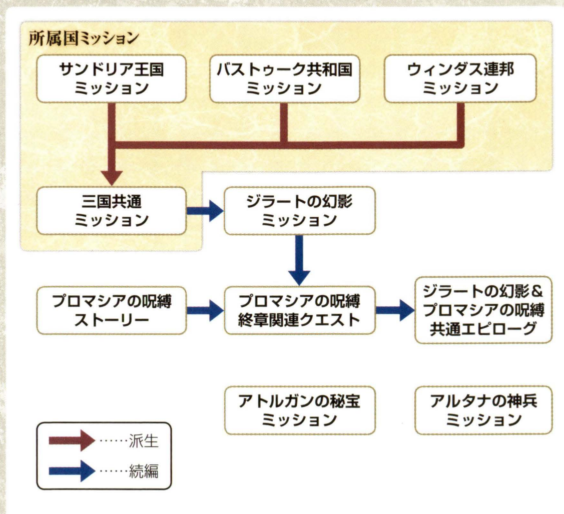
Column ミッション同士のつながり

各ミッションは、展開する物語こそ異なるが、ミッションの開始条件にほかのミッションのコンプリートが含まれていたり、別のミッションから派生したりと、相互につながりを持つ(右図参照)。また、物語の内容や設定面においても、すべてのミッションは相互に関連し合っているのだ。以降の各ミッションのストーリー紹介では、関連するミッションやクエストの名前も併記しているので、それを参考に、ヴァナ・ディールで描かれる壮大な物語を味わってほしい。



↑かつて繁栄を誇ったジラート文明。『ジラートの幻影』と『プロマシアの呪縛』は、ジラート人の野望の復活と終焉を描いた大作だ。

◆ミッション間の関係

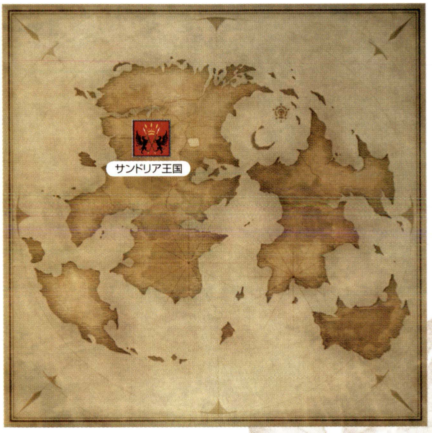




MISSION STORY GUIDE

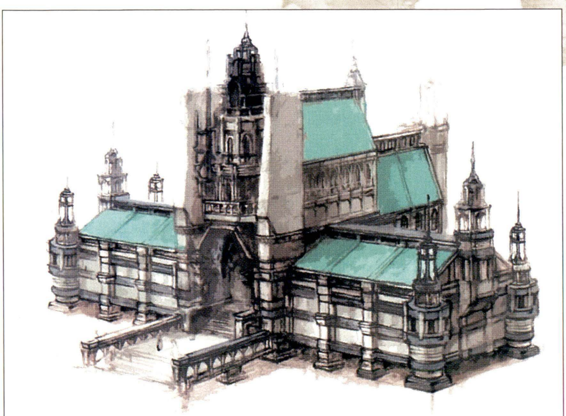
サンドリア王国ミッション

The Kingdom of San d'Oria









Prologue

城塞都市サンドリア……
クォン大陸北方に位置する、幾多の伝説に彩られた、
古よりつづく王国である。

しかし、輝く剣を天高くかかげた英雄達が
この地を駆けめぐっていた、かつての
サンドリアの栄光の日々は、今はもうない。

黄昏の騎士王国……、老いたる、眠れる獅子。
そう陰でやゆする者もいる。

だが、今もエルヴァーンの若き騎士達は、
なにものにも打ち破れぬ信念と誇りとを胸に、
ヴァナ・ディールの地をさっそうと行く。

そして今また1人の冒険者が、この地に
新たな一歩を記そうとしている。

冒険者はこの地でなにを目にし
なにを耳にするだろう?

ヴァナ・ディールで冒険者を
待ち受けているのは、どのような夢と
冒険の日々だろう?

いずれ長い時を経てそれは、吟遊詩人の奏でる
唄となり、真冬に炉端で語られる昔話に
なるやもしれない。

だが、そもそもの始まりはこうだ。
ある日1人の冒険者が、サンドリアの地に
降り立った……。

Opening

南サンドリアにて

クリルラ：(城門でのいざこざに目を止め)何事か。
セロール：ハッ、クリルラ様。王立騎士団の連中が身分確認を拒否し……。
クリルラ：お前たち、討伐ご苦労だった。長旅で疲れているだろう、トリオン様に戦況を報告してすぐに兜を脱ぎ、家族にその元気な姿を見せてやるがいい。みな首を長くして待っておろう。
アントレノー：ハッ、クリルラ様！　さぁ、行くぞ。
クリルラ：(去っていく王立騎士たちを見送り)彼らはたった今まで終わりの知れぬ混沌の中でもがいていたのだ。それを分かってやれ。時には規則を守らぬことも必要なのだ、我々の仕事には。そもそも自分の役割に誇りを持っていれば、少々の嫌味なぞ動じないはずだぞ。我々はサンドリアの顔なのだからな、それを自分でよく考えて行動せよ。
セロール：ハッ、申し訳ありません！
クリルラ：(冒険者に気づき)新入りか？　先は長く厳しいが、1人1人の活躍に我がサンドリアの栄光がかかっている。尽力してほしい。
ラーアル：(拍手しつつ姿を現し)これはこれは、さすが神殿騎士団長。人の心というものが分かっておられる。我々王立騎士団がこうして討伐に従事できるのも、後ろで支える神殿騎士団あってのこと。代表者として深く感謝いたします……。
クリルラ：貴様たちの後衛になった覚えはないぞ、ラーアル。それよりもこの度の作戦結果はどうだ？
ラーアル：やはり外が気になるようだな、クリルラ。この城砦は君にとっては狭すぎるのではないかな？
クリルラ：フッ、戯れ言はやめよ。兵たちはずいぶん疲弊していたように見えるが進展はあったのか？
ラーアル：いや、相変わらずだ。なにぶんにもオークの動きが読めん。おまけに指揮系統が2つもあっては現場で兵を統括する私にとっては混乱するばかりだ。トリオン様とピエージェ様、どちらの戦略もその意図は分かるのだが……。
クリルラ：ラーアル、新入りの前でする話ではなかろう。続きは城でゆっくり聞かせてもらおうか。
ラーアル：ほう、それは光栄だ。私の部屋でとっておきの812年もののロランベリーワインが寝かせてある。それをグラスに傾けながら……。
クリルラ：いや、作戦会議室で聞こうか。のどがかわいたなら、わたしが熱いバタリア茶をいれよう。
ラーアル：フッ、相変わらずだな。

北サンドリアにて

ロシュフォーニュ：君も、冒険者か？　俺はロシュフォーニュ。俺も冒険者をやっている。先ほど、サンドリアについたところなんだが……。……変わってないなぁ、この街は。まるで、時が止まっているかのようだ。……ほら、あそこに見える立派な建物が何か、君は知ってるか？　あれが暁の女神を祭る大聖堂。信仰厚きサンドリアの民の、心のよりどころだ。ああ、あのベランダ。今でもなお、あのベランダに教皇さまが姿を見せ、暁の女神の教えを説いているのだろうか……。
(騎士の一団が閲兵場を歩いていく)
ロシュフォーニュ：……ん？　あれは、王立騎士団か？　ドラギーユ城に戻っていくな。どこかへ遠征にでも行ってきたのだろうか。騎士たちの歩き方に、疲れが見えるな……。……旅の噂だと、どうも今は、トリオン王子が王立騎士団をまとめあげているらしい。トリオンか……。これもまた懐かしい名前だ。トリオンとピエージェは2人とも元気にやっているんだろうか。……それに、クレーディ。トリオンとピエージェの妹姫は、クレーディという名の美しい姫君だということだな。ぜひ、会ってみたいものだな……。……と、なんだか、俺ばかり喋ってしまっているようだ。悪い、悪い。あまりにも久々に、サンドリアへ戻ってきたから、どうも興奮気味でね。では、俺はそろそろ城へ行かねば。また、どこかで会うことがあったら、ぜひとも声をかけてくれ。

サンドリア港にて

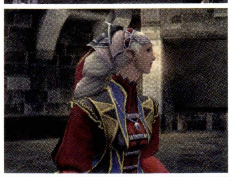
アヴァンデール：おい危ないぞ！　どこ見て歩いてるんだ？　ははあ、さては新米か。どうりで、落ち着きが無い。まあ、何もわからぬ新米に、つべこべ言っても仕方あるまい。
トリオン：アヴァンデール、どうした？　こんなところで何をしているのだ？
アヴァンデール：はっ、これはトリオン王子。ただいま新入りがうろついておりましたゆえ、サンドリア国民としての心構えなどを……。
トリオン：なるほど。(冒険者に)君がそうか。剣のウデを磨くのだな。立派な騎士になれば、我が王国の発展に大きく貢献できるぞ。
ピエージェ：腕さえ磨けばよいというものでもないでしょう。まったく呑気なものだな、兄上も。こんなところで新入りの御相手とは。
トリオン：むぅ!?　なんだと？
クレーディ：ちょっと、ピエージェ兄さん！
ピエージェ：ふん！　俺は、本当のことを言ったまでさ。いくら兵隊の数ばかり増やしたところで、戦いに勝てるわけではない。
トリオン：軽口を叩くのも大概にしろ。我が国にとっては、戦力の増強こそ急務。貴様のように愚にもつかない戦術ばかり考えていても、獣人どもに対抗することなどできん。
ピエージェ：愚にもつかない戦術？　こりゃ傑作だ。それなら、この間のバタリア丘陵で一個中隊を失ったのはどんな戦術だったのかな？
トリオン：言わせておけば、いい気になりおって！　剣もロクに扱えずに後方で指揮をとるしか能のないやつに、戦いの何がわかる!?
クレーディ：2人ともやめて！　兄さん達がいがみ合ってばかりいては、兵も民もムダに動揺するばかりよ。2人とも、そんなことは百も承知でしょう？
トリオン：ふん、判った。今日のところはここまでだ。だが、ピエージェ。今度生意気な口をきいたら、その時はタダでは済まさんからな！(立ち去る)
ピエージェ：まったく……。都合が悪くなるとすぐ怒鳴るからな、兄上は。大人げないったらありゃしないな。(立ち去る)
クレーディ：ふう、大人げないのはお互い様よ、まったく……。寄ると触るとああなんだから……。(冒険者に)来たそうそう、見苦しいところをお見せしてしまったわね。どうかこれから、サンドリアの発展のため、ご尽力くださいね。





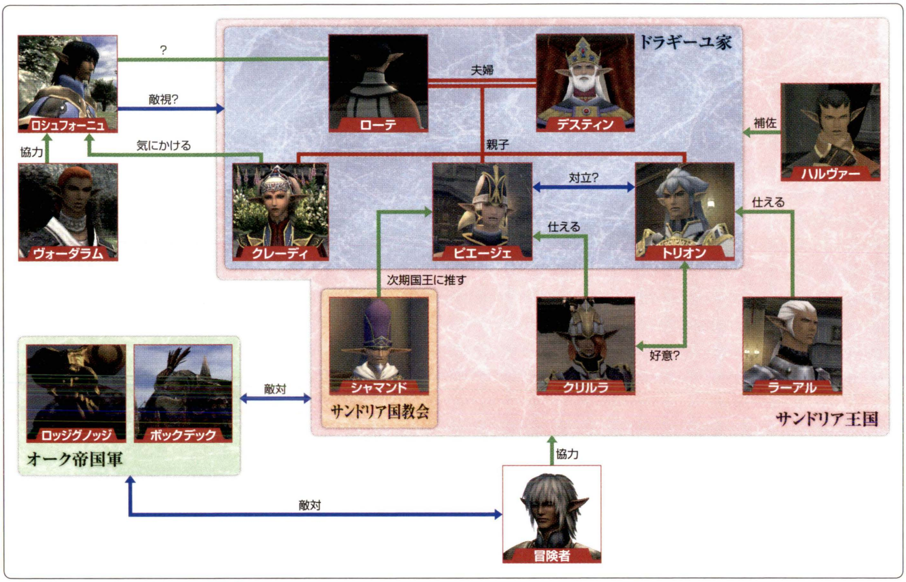







登場人物

サンドリア王国ミッション



猛々しき第一王子

トリオン

トリオン・I・ドラギーユ
Trion I d'Oraguille



おもな登場シーン

サンドリアM1-3
「子供の救助」

サンドリアM9-2
「光の継承者」

アトルガンM40
「紐解ける理」

サンドリアQ69
「誓いの剣」

おもな登場場所

ドラギーユ城・第一王子居室

「怒れる獅子の咆哮に
震えあがるがいい!」

サンドリア国王デスティンの長子。王子の身でありながら国内で一、二を争う剣豪として名を馳せ、外征を主任務とする王立騎士団の指揮官を務める。騎士団とともにみずから遠地へ出征することもいとわない勇猛果敢な人柄から、騎士団員たちの支持は厚い。反面、武力を重んじて知略を軽視する傾向があり、知性派の弟ピエージェとは折り合いが悪いという。

思慮深き第二王子

ピエージェ

ピエージェ・I・ドラギーユ
Pieuje I d'Oraguille



おもな登場シーン

サンドリアM1-3
「子供の救助」

サンドリアM7-1
「教皇の威信」

アトルガンM05
「王子の告白」

サンドリアQ60
「ピエージェの決断」

おもな登場場所

ドラギーユ城・第二王子居室

「神殿騎士団は
軽々しく動くべきではない」

デスティン国王の第二子。勇猛なトリオンとは対照的に冷静沈着で、ドラギーユ王家のなかでもとくに敬虔なアルタナ信徒としても知られる。国内の治安維持を担当する神殿騎士団を指揮し、シャマンド教皇を相談役にするなど、サンドリア国教会と深い関わりを持つ。正反対の性格をした兄にいつも苦言を呈すが、当のトリオンからは慎重すぎると批判を受けている。

優しさと美しさを兼ね備えた姫君

クレーディ

クレーディ・I・ドラギーユ
Claidie I d'Oraguille



おもな登場シーン

サンドリアM3-2
「クリスタルの泉」

サンドリアM8-1
「成人の儀」

サンドリアM9-2
「光の継承者」

おもな登場場所

ドラギーユ城・
王妃ローテの墓

「自分の力のなさに
歯がゆくなります」

近々成人を迎える、ドラギーユ家の三兄妹の末妹。幼少時に母ローテを亡くしながらも、父王とふたりの兄のもとで、貴婦人と呼ばれるにふさわしい女性へと成長をとげた。気立てが良く温和で、身分に捕らわれない柔軟な態度で人に接し、国民の人気も高い。トリオンとピエージェの仲たがいに心を痛める一方、祖国の力になれない自身の無力さをなげいている。

病床に伏せる名君

デスティン

デスティン・R・ドラギーユ
Destin R d'Oraguille



おもな登場シーン

サンドリアM3-3
「ジュノ大使館へ赴任」

サンドリアM6-2
「龍王の眠る場所」

サンドリアM9-2
「光の継承者」

サンドリアQ54
「ドラギーユ城の休日」

おもな登場場所

ドラギーユ城・謁見の間

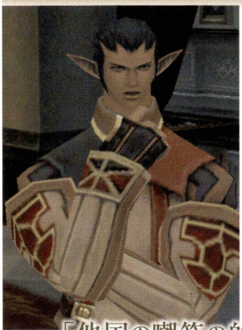
「もっとも大切にしなければ
ならないのは、
我々を信じ続けてくれた民だ」

第26代サンドリア国王。前国王の暗殺や水晶大戦の混乱を乗り切った手腕から、賢王として名高い。現在は健康上の理由で国政の多くを宰相のハルヴァーにゆだねているが、王としての威厳は健在。病の床にありながらも、国内にくすぶる王位継承者問題や、オーク軍との果てなき戦いなどの内憂外患の国状を案じ、龍王ランペールの秘宝を発見して国威を発揚しようと、冒険者に協力を頼む。

王家を支える切れ者の伯爵

ハルヴァー

ハルヴァー・M・ボーレル
Halver M Borel



おもな登場シーン

サンドリアM2-3
「他国を回れ」

アルタナM12
「国務、携えし」

サンドリアQ16
「稀なる客人」

過去世界Q04
「巨人偵察作戦II(ツー)」

おもな登場場所

ドラギーユ城・広間

「他国の嘲笑の的になるなど、
決してあってはならぬことだ!」

サンドリア王国の国政を預かる宰相。病気療養中のデスティン国王にかわって的確に国を運営しているが、気苦労が多く、日々胃痛に悩まされている。性格はいたって生真面目で序列を重んじ、他国の者に対して厳しい態度であたることが多い。その反面、庶民の家をみずからの足で訪ねる気さくなところも。妹がひとりいるらしく、彼女を溺愛している様子。

暗躍する国教会の長

シャマンド

シャマンド・P・グラーシュ
Shamonde P Grauche



おもな登場シーン

サンドリアM1-3
「子供の救助」

サンドリアM7-1
「教皇の威信」

サンドリアM9-2
「光の継承者」

サンドリアQ63
「さまよえる魂よ、安らかに」

おもな登場場所

北サンドリア・大聖堂

「……あの冒険者め、
余計なことを……」

女神アルタナを崇める「サンドリア国教会」の教皇。教会の信徒はもちろんのこと、サンドリア王国の庶民からも敬われ、国王に匹敵する強い権威を持つ。伝統や格式を重んじる保守的な発言が多く、ほかの種族や信教には否定的な立場をつらぬく。敬虔なアルタナ信徒であるピエージェを次期国王に推しつつ、自身は秘めた目的のために暗躍しているようだが……?

神出鬼没の謎の貴公子

ロシュフォーニュ

Rochefogne



おもな登場シーン

サンドリアM1-1
「オークの斥候を倒せ」

サンドリアM1-2
「コウモリ退治」

サンドリアM8-1
「成人の儀」

サンドリアM9-1
「厚き壁」

おもな登場場所

北サンドリア

「ローテ王妃が、15年ほど前に死んだというのは本当なのか？」

冒険者を自称するエルヴァーンの青年。王妃ローテと会うためにサンドリアを訪れるが、15年も前に彼女が死んでいた事実に愕然。以後、ランペール王ゆかりの「剣」を求めて、協力者であるヴォーダラムとともに王国内をさすらう。その言動はローテとの深い関わりを感じさせるものの、素性は謎。冒険者とくり返し出会ううち、しだいにドラギーユ王家との確執を明らかにしていく。

絶世の美女とうたわれた王妃

ローテ

ローテ・I・ドラギーユ
Leaute I d'Oraguille



おもな登場シーン

サンドリアM6-1
「ローテ王妃の遺言」

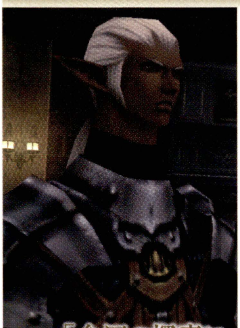
「お前はまた、あの惨劇を繰り返すつもりですか……」

滅亡したタブナジア侯爵家よりドラギーユ王家に嫁いできた王妃。16歳のときにデスティン王に見染められて結婚し、その美しさと聡明さで国民に敬愛された。水晶大戦などの難局に立たされた国王を支え、トリオンたち3人の子どもをなしたが、15年ほど前に難病にかかり急逝。全国民に惜しまれつつ国葬に付された。花をこよなく愛した女性で、その墓碑は現在も花で満たされている。

謹厳実直な王立騎士団長

ラーアル

ラーアル・S・ルブラール
Rahal S Lebrart



おもな登場シーン

サンドリアM6-2
「龍王の眠る場所」

サンドリアQ70
「聖なる印」

サンドリアQ73
「信じあう者たち」

過去世界Q07
「それぞれの死地へ」

おもな登場場所

ドラギーユ城・
王立騎士団部屋

「今回の探索にわが国の命運がかかっている」

王立騎士団の団長を務める子爵。幼いトリオンに守役として仕え、現在も懐刀として信頼されている。性格は実直で義に厚く、必要とあらば非情に徹することもいとわない。愛剣ドラグヴァンディルを振るってオーク軍追討の指揮をとる一方、邪悪な竜を狩るドラゴンスレイヤーとしても知られる。水晶大戦時には、幼少の身でありながら戦いに身を投じたという。

剣術を極めた神殿騎士団長

クリルラ

クリルラ・V・メクリュ
Curilla V Mecru



おもな登場シーン

サンドリアM3-2
「クリスタルの泉」

サンドリアQ53
「女将軍の秘密」

サンドリアQ55
「秘めた破片」

サンドリアQ62
「闇にまぎれし者」

おもな登場場所

ドラギーユ城・
神殿騎士団部屋

「時には規則を守らぬことも必要なのだ、我々の仕事には」

神殿騎士団を統率する女団長。その剣の腕は王国一と名高く、厳格ななかにも女性らしいこまやかな配慮を見せることから、騎士団員に慕われている。先の王国剣術大会でトリオンとの試合中に自身の左眼を負傷するも、その事実を周囲に隠して職務に励む。亡き父親が敬虔なアルタナ信徒だったこともあって司祭位に就いているが、内心では国教会の姿勢に違和感を抱く。

亡き王妃に仕えた庭師

シャルヴァト

Chalvatot



「ローテ様こそ散ってはならない花じゃったのに」

おもな登場シーン

サンドリアM6-1
「ローテ王妃の遺言」

サンドリアQ52
「王妃ローテの庭で」

ジュノQ68
「時の輪の交わる処」

おもな登場場所

ドラギーユ城・王妃ローテの墓

ドラギーユ城の庭を管理する老人。代々サンドリア王妃に仕える家の出身で、自身も亡きローテに尽くした。頑固で口やかましいが、王妃に対する敬愛は深く、彼女の面影を残すクレーディを大切に思っている。

ロシュフォーニュの協力者

ヴォーダラム

Vauderame



「どこぞの冒険者相手に滅多なことを言うな」

おもな登場シーン

サンドリアM1-2
「コウモリ退治」

ウィンダスQ72
「天晶堂へ集え」

ウィンダスQ74
「侯国の栄光」

おもな登場場所

ジュノ下層・天晶堂

ロシュフォーニュと行動をともにする盗賊。人呼んで“竜胆のヴォーダラム”。秘密組織「天晶堂」に籍を置く腕利きだが、その行動には不明な点が多い。何らかの思惑から、ロシュフォーニュに協力している。

聖剣を探索する女冒険者

エディアルク

Eideialc



「あなたたちが戦わなければならない理由など何もないはずだ」

おもな登場シーン

サンドリアM7-2
「獣人兵器の秘密」

サンドリアM9-1
「厚き壁」

おもな登場場所

ホルレーの岩峰

サンドリア所属の冒険者と名乗る、エルヴァーンの女性。顔まで覆う兜を身につけており、素顔も素性も知れない。オークが不穏な動きを見せるホルレーの岩峰でロシュフォーニュと出会い、彼に興味を持つ。

内乱を平定した偉大なる王

龍王ランペール

ランペール・R・ドラギーユ

Ranpeerre R d'Oraguille



「これからのサンドリアはお前たちの力にかかっている」

おもな登場シーン

サンドリアM9-2
「光の継承者」

サンドリアQ73
「信じあう者たち」

東西に分裂していたサンドリアを再統一した英雄である、第24代サンドリア国王。王都を襲った黒龍ヴリトラを退治したドラゴンスレイヤーとして、また、統一まもない国内の調和に尽力した仁君として名を馳せた。

血の気の多い斬込隊長

ボックデック

Fodderchief Vokdek



「おまえたちの時代の終わりは、もうすぐそこまで来ているのだ!!」

おもな登場シーン

サンドリアM1-3
「子供の救助」

おもな登場場所

ゲルスバ野営陣

ボックデック“斬込”連隊を率いるオーク軍の隊長。性格は短気そのもので、部下に無意味な突撃を強いることもしばしば。王都サンドリアの目と鼻の先に構築されたゲルスバ野営陣を根城に、王国をおびやかしている。

秘宝の奪取を指揮するオークの将

ロッジグノッジ

Warlord Rojgnoj



「今度はお前が土へと還るがいい……!」

おもな登場シーン

サンドリアM9-2
「光の継承者」

おもな登場場所

ク・ビアの闘技場

オーク帝国クォン方面軍の大将のひとり。龍王ランペールの秘宝を奪おうと、ひそかに配下を動かす。水晶大戦には精強な「禿鸛軍団」を率いて従軍。そのすさまじい攻撃力から「葬将(Deathlord)」と連合軍に恐れられた。

物語の予備知識

サンドリア王国ミッション

ドラギーユ家

関連 サンドリアM1-1「オークの斥候を倒せ」(→P.55)など

サンドリア王国を建国した鉄血王ランフォル・R・ドラギーユ以来、500年以上にわたって王統を継ぐエルヴァーンの一族。現在の王室には、国王デスティン、第一王子トリオン、第二王子ピエージェ、第一王女クレーディの4人がいる。デスティンは現在、病に伏すことも多く、自身の後継者を指名しなければならない時期ではあるが、かつて兄弟の不仲が原因で国をふたつに割った二王朝時代の反省から、後継者選びに頭を悩ませているという。



←トリオンとピエージェのどちらが次期王位継承者になるかで、サンドリア国内の世論は二分されている。

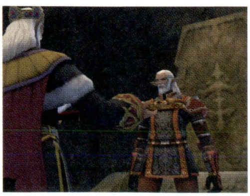
二王朝時代

関連 サンドリアM1-2「コウモリ退治」(→P.56)など

天晶暦702年から815年まで、サンドリアが東西に二分された内乱期のこと。発端は、当時の国王ルジーグが掲げたバストゥーク征服政策に王弟フェレナンが反対し、王都を占領してバストゥークとの講和を求めたことにある。この反乱はまもなく鎮圧され、フェレナンも捕虜となったが、脱獄に成功して王を名乗った。以後、ルジーグが治めた東サンドリアと、フェレナンが統治した西サンドリアは、血で血を洗う激しい内戦をくり広げた。

■龍王ランペールの登場

100年にもわたってつづいた内乱を収めたのが、英雄と名高い西サンドリア王ランペールである。彼は竜騎士エルパラシオンをはじめ、種族や身分を問わず有能な人材を登用するとともに、商業を振興して国力を増強。815年の二王会戦にて東王ギョホンベールを破り、サンドリアの再統一を果たした。一説によると、ランペール王のかたわらにはその偉業を支える秘宝があったらしい。



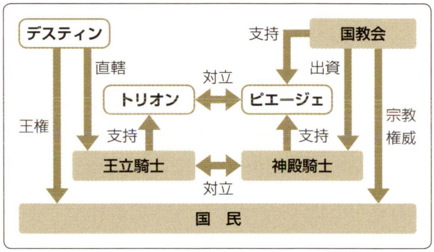
←サンドリア史上、もっとも偉大と言われるランペール王。現国王デスティンは、ランペールの孫に当たる。

後継者問題と国教会

関連 サンドリアM1-3「子供の救助」(→P.56)など

後継者問題が大きくなっている一因は、サンドリア国教会にある。国教会は王と並ぶほどの権威を持ち、神殿騎士団が国教会の息がかかった組織ということもあって、その影響力は計り知れない。そんな国教会が、長子トリオンを差しおいて、弟のピエージェを次期国王に推しているという事実が、問題を複雑にしていると言えよう。

◆後継者問題を取り巻く状況



タブナジア侯国

関連 サンドリアM6-1「ローテ王妃の遺言」(→P.61)など

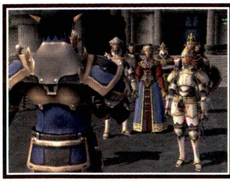
クォン大陸西部の半島にあった海運貿易国家。サンドリア建国に多大な功を立てたアルフォロンが、侯爵位とともにタブナジアに領地を与えられたことをはじまりとする。美しい景観から「ザフムルグの真珠」とうたわれ、海がもたらす富を背景に、一時は「すべての夢を受け入れてなおあまりある」と評されるほどの繁栄を謳歌した。しかし、水晶大戦時に獣人血盟軍の総攻撃を受けて陥落し、つづいて起きた謎の大爆発に巻きこまれ滅亡。タブナジア侯家も、当主アルテドールが戦死し、世継ぎの侯子も生死不明になったために断絶したという。

■タブナジア侯家とドラギーユ家との関わり

タブナジア侯家は、ドラギーユ王家の分家だと言われるほど、古くから深いつながりがある。侯家から王室へと嫁いだ者も多く、現国王デスティンの亡き妃ローテも、タブナジア侯アルテドールの娘だ。



←地形が変わるほどの大爆発によって、タブナジアは群島地帯となり、生存者もいないとされてきた。



ミッションの流れ サンドリア王国ミッション

サンドリア王国の物語では、龍王ランペールが遺した秘宝と、謎めいた青年ロシュフォーニュを中心に、王国がかつての覇気を取りもどす様子が描かれていく。

- サンドリアM1-1「オークの斥候を倒せ」 P.55
- サンドリアM1-2「コウモリ退治」 P.56
- サンドリアM1-3「子供の救助」 P.56
- サンドリアM2-1「救助訓練」 P.57
- サンドリアM2-2「ダボイ調査報告」 P.57

王国を取り巻く情勢

オーク帝国軍との終わりなき戦いや、トリオンとピエージェ兄弟の不和と次期国王問題、二大騎士団の対立など、サンドリアが抱える国内外の問題が冒険者に明かされる。その過程でロシュフォーニュが登場し、彼と亡き王妃ローテとの関係や、彼が探し求める「剣」の存在も示されていく。

- サンドリアM2-3「他国を回れ」 三国共通 P.58
- サンドリアM3-1「ダボイ潜入計画」 P.58
- サンドリアM3-2「クリスタルの泉」 P.59

ロシュフォーニュとオークの共通点

ロシュフォーニュたちの言動を通して、オーク軍も彼らと同じく「剣」を探し求めていることが明らかに。

- サンドリアM3-3「ジュノ大使館へ赴任」 三国共通 P.59
- サンドリアM4-1「魔晶石を奪え」 三国共通 P.60
- サンドリアM5-1「廃墟フェ・イン」 三国共通 P.60
- サンドリアM5-2「闇の王を討て!」 三国共通 P.61
- サンドリアM6-1「ローテ王妃の遺言」 P.61
- サンドリアM6-2「龍王の眠る場所」 P.62
- サンドリアM7-1「教皇の威信」 P.62
- サンドリアM7-2「獣人兵器の秘密」 P.63

龍王の秘宝をめぐって

舞台はサンドリア国内へもどり、龍王ランペールの秘宝を中心に物語が展開していく。国威高揚のために秘宝を祖国に取りもどしたいデスティン国王の指揮のもと、秘宝の正体が「聖剣」であることが判明。その一方、国教会のシャマンド教皇が並々ならぬ関心を聖剣に寄せていることも暗示される。

- サンドリアM8-1「成人の儀」 P.63
- サンドリアM8-2「聖剣探索」 P.64

ロシュフォーニュの正体と聖剣の発見

自身の素性を明かしたロシュフォーニュは、「剣」=「聖剣」をめぐりドラギーユ家と対立。そんななか、ついに聖剣が発見され、国王は剣を用いて王位継承者を決めると宣言する。

- サンドリアM9-1「厚き壁」 P.64
- サンドリアM9-2「光の継承者」 P.65

EPILOGUE

聖剣をかけた戦い

発見された聖剣を狙うロシュフォーニュだが、その計画は失敗に終わり、剣は最終的にオーク軍の手に落ちてしまう。同時に、教皇の陰謀も露見。混乱を深めながらもデスティン国王は、聖剣奪還のためにオーク軍との決戦にのぞむ。

物語の舞台

サンドリア王国ミッション



1 サンドリア王国（王都サンドリア）

関連 サンドリアM1-1 など

サンドリアの王都。ミッションを冒険者に与えるゲートハウスがあるほか、王家の人々が住まうドラギーユ城や、サンドリア国教会の総本山である大聖堂がそびえる。サンドリアの物語は、この王都を中心に展開していく。

2 龍王ランペールの墓

関連 サンドリアM1-2 サンドリアM6-2 など

王国中興の祖ランペール王の墓所。王都からほど近い、東ロンフォールの森のなかにある。じつは現存する王墓は最近になって作られたもので、本当のランペール王の墓は水晶大戦前後の混乱で所在不明になったという。

3 ゲルスバ野営陣

関連 サンドリアM1-3 サンドリアM7-2

バットギット旅団が駐屯する、オーク帝国クォン方面軍の前線拠点。王都の目前にあり、日夜サンドリアの平穏をおびやかしている。オークによる誘拐事件の証拠をつかむため、冒険者はこの野営陣へ潜入することに。

4 ラテーヌ高原

関連 サンドリアM2-1

別名"虹の高原"とも呼ばれる、美しい草原地帯。高原の各所に亀裂のような谷が走り、谷底にはオルデール鍾乳洞が口を開けている。現在、谷のひとつを利用して、神殿騎士団の一隊が救助訓練を行なっているとのこと。

5 ダボイ

関連 サンドリアM2-2 サンドリアM3-1 など

オーク帝国クォン方面軍の本拠地。もともとはサンドリア国教会の修道院が建つラヴォール村という集落だったが、現在は多数のオークがたむろする危険な土地となっている。オーク軍の動向を探るべく、サンドリアの斥候が潜入中。

6 西アルテパ砂漠

関連 サンドリアM6-1 サンドリアM8-1

ゼプウェル島に広がるアルテパ砂漠の西側一帯。この地に咲く夢幻花を、亡きローテ王妃は好んだという。また、地下に広がる流砂洞の一角にある王者の泉には、王家の者の「成人の儀」に使われる落羊水がわく。

7 ウガレピ寺院

関連 サンドリアM8-2

ヨアトル大森林の奥地に建つ古寺。獣人トンベリの根城になっており、あたりには人間への怨念が渦巻く。クリスタルダウザーを使って聖剣を探索するために冒険者が派遣されるが、剣の痕跡すら発見できずに終わる。

8 テリガン岬

関連 サンドリアM8-2

ヴォルボー地方にある、見渡すかぎりの砂浜がつづく岬。水晶大戦時に滅亡したタブナジア侯国にほど近く、現在では人の姿はほとんど見られない。この岬から西に渡った孤島で、神殿騎士団長のクリルラは聖剣を発見することに。

9 フェ・イン

関連 サンドリアM9-2

ボスディン氷河にたたずむ、古代ジラート文明の遺跡。この奥部にあるク・ビアの闘技場に、王都から聖剣を奪取したオークの一軍は陣を敷く。闘技場は、オークの軍団長ロッジグノッジ大将と冒険者との決戦の舞台でもある。



The Kingdom of San d'Oria

ミッションストーリープレイバック

サンドリア王国ミッション

かつてはクォン大陸に覇を唱えたサンドリア王国も、国を二分した内乱や世界規模の大戦を経て、現在は勢力を衰えさせていた。往時の威光を取りもどし、ふたたび国に活力を与えたいと願うドラギーユ家の人々は、冒険者に協力を依頼する。その一方、ドラギーユ家に浅からぬ因縁を持つひとりの男が、サンドリアの土を踏みしめていた……。

Pick up! ローテ王妃の死

王妃の死について尋ねるロシュフォーニュに、ガードは不審げな目を向ける。それもそのはずで、王妃が15年前に亡くなったのは、他国でも周知の事実。各地を転々と旅していたとしても、彼女の死を知らないとは考えられないからだ。そんなガードに対してロシュフォーニュは、ローテ王妃の死因について、さらに詳細な情報を知りたがるのだが……？



⬆ローテがわずらった病名などは、一般に伝えられていない。

サンドリアM1-1「オークの斥候を倒せ」

関連 サンドリアM3-1「ダボイ潜入計画」(→P.58)

現れた謎の男

サンドリア王国の所属となった新米冒険者に出された最初のミッションは、オークの斥候を倒し、その証としてオーキシュアクスを持ち帰るというもの。首尾よく斧を手に入れた冒険者がミッションの報告をしていると、ふいにひとりの男がローテ王妃の消息を尋ねてきた。その男――ロシュフォーニュは、ローテが病に倒れ帰らぬ人となったことを知ると、呆然自失といった様子でいずこかへと去ってしまう。



⬅ガードはサンドリアのエルヴァーンらしい、ともすれば尊大な態度で冒険者に接する。



➡王都に近いロンフォールの森には、ゲルスバ野営陣から送りこまれたオークの偵察兵の姿が多い。



⬅ローテ王妃の死因について、ロシュフォーニュはなぜか食い下がるようにガードに尋ねる。

会話 王妃ローテの病とは

ガード：どちらにしても、お前には関係ないことだ、王妃さまがご健勝だとしても、一介の冒険者がお会いすることなどかなわぬ。ドラギーユ城に入ることすらゆるされぬだろう。
ロシュフォーニュ：……。……彼女の病とは、なんという病だったんだ？
ガード：……ローテ王妃の病について詳しいことは、私たちに知らされていない。王家の方々しか知る必要のないことだ。
ロシュフォーニュ：……そうか。忙しいところ、手間をとらせてすまなかった。有難う、サンドリアの誇り高き騎士よ。

Pick up! 墓荒らしの正体と「剣」

龍王ランペールの墓を荒らしていた犯人はオークたちだ。その目的について、ガードは見当がつかない様子を見せるのに対し、ロシュフォーニュは自分と同じくオーク軍も「剣」を探しているのでは、と推測する。以後、ロシュフォーニュとヴォーダラムはオークの動向を調査すると同時に、「剣」を確保しようと行動するが、彼らの目的がいったい何なのか、そして「剣」とはどんなものなのかということは、この時点では謎のままだ。

Pick up! 教皇シャマンドのつぶやき

テディムを救出して大聖堂を訪れると、冒険者を遠くから苦々しく見つめるシャマンド教皇の姿が確認できる。教皇は、ピエージェに誘拐事件を解決させ、国内にくすぶる次期国王争いでのピエージェの立場を有利にしようとしたが、それを冒険者に邪魔されて気を悪くしたのだ。以後もシャマンド教皇は、自身の目的のために陰謀をめぐらせていく。



⬆テラスから冒険者を見下ろし、「余計なことを……」とつぶやく教皇。

サンドリアM1-2「コウモリ退治」

関連 サンドリアM6-2「龍王の眠る場所」(→P.62)

英雄王の眠りを乱す者とは

サンドリアの再統一を果たした英雄ランペール王の墓所を荒らす者がいるとの報を受け、調査へとおもむいた冒険者。王墓の一角で見かけたのは、王の墓碑に向かって自身の想いを吐露するロシュフォーニュだった。彼は「剣」なるものの行方をランペール王に問うが、途中で冒険者の存在に気づき、さらに同行者のヴォーダラムにクギを刺され、口を閉ざしてしまう。冒険者から事情を聞き、墓に群れるコウモリを倒すように助言するヴォーダラム。その言葉に従った冒険者は、倒したコウモリからオークの鎧の小札を見つける。



⬅冒険者から話を聞いたロシュフォーニュは、何者かが墓標を動かした痕跡を発見する。



➡ロシュフォーニュの協力者ヴォーダラム。墓荒らしの犯人を知っているようだが？

アイテム　コウモリが落とす墓荒らしの証拠


オークの鎧の小札
オークの戦士が身につけていた鎧の一部。

龍王ランペールの墓に棲息するコウモリ族のモンスターが、力尽きるときに落とすことがある品。小札とは、小さな札状に仕立てた甲片のことで、オークの戦士の多くは、革製の小札を重ねた鎧を着用している。

サンドリアM1-3「子供の救助」

関連 三国共通M2-3「バストゥークを離れて」ほか(→P.122)

王子、ふたり

オークによる子どもの誘拐が多発するなか、冒険者は失踪した少年テディムの捜索を依頼される。少年の情報を得るべく大聖堂へ向かうと、そこに第二王子ピエージェが教皇シャマンドをともなって姿を現した。少年の失踪をオークの犯行とするのは早計だと言うピエージェは、冒険者にオークの前線拠点ゲルスバ野営陣の調査をまかせる。

向かったゲルスバで、冒険者はオークの斬込隊長ボックデックが指揮する部隊を撃退することに成功。駆けつけた第一王子トリオンとともに、捕らわれていたテディムを助け出すのだった。



⬅慎重派のピエージェは、まずオークの犯行か否かを確かめることが先決だと話す。



➡冒険者の働きをたたえるトリオンだが、ピエージェの対応に不機嫌な様子を隠さない。

会話　トリオンの苦言

トリオン：お前が、ピエージェが遣わせたという冒険者か？
(うなずく冒険者)
トリオン：オークたちと戦い、見事に勝利を収めたようだな。我が腰抜けの弟にかわり、その働きに礼を言おう。しかし、呆れたものだ。北方から我がサンドリアへ戻ってみれば、ピエージェは自分の力で子供1人も助けることもできず、冒険者に命じたとは……。……これは王家の恥と、このトリオン、急ぎ馳せ参じた次第だ。まぁ、無駄話はここまでにしよう。さぁ、さらわれた子を助けようではないか。扉を開けたまえ。

Pick up! 不気味な鍾乳洞

ルイヨンがいるオルデール鍾乳洞は、人の臓腑に似た構造をしていることから別名「人体洞」と呼ばれる天然の洞窟だ。サンドリアでは古くから、入った者は狂死するとか行方不明になるとかと伝わる不可思議な場所で、「還らずの祠」とも呼ばれてきた。幸いにしてルイヨンは無事だが、言い伝えのように犠牲になった者も少なくない。この鍾乳洞にまつわる物語は、ほかにも サンドリアQ16 「稀なる客人」(→P.235)などで描かれる。

Pick up! ピエージェたちの意図

神殿騎士団の任務は治安維持などの国内活動に限定され、敵地への斥候の派遣は王立騎士団の管轄。しかし、ピエージェとシャマンドは、トリオン指揮下の王立騎士団を使わず、独自に斥候をダボイに潜入させ調査を行なっている。というのも、ピエージェたちはオークと交渉して「楽園への扉」の情報を得ようという、独自の目的を持っているためだ。



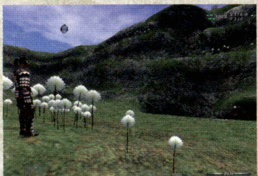
⬆調査に神殿騎士団しか動員できないことに、ピエージェは不満をこぼす。

サンドリアM2-1「救助訓練」

関連 サンドリアQ16「稀なる客人」(→P.235)

騎士の誇りと名誉にかけて

ミッションを求めてゲートハウスを訪れた冒険者に、差し迫った仕事はないからと、ガードはラテーヌ高原で実施中の救助訓練への参加を勧める。しかし現地では、ケガ人役の新米騎士の姿が消えたために訓練を中断していた。冒険者は付近にあるオルデール鍾乳洞でモンスターに囲まれた新米騎士ルイヨンを見つけるも、彼は騎士の誇りにかけて助けは受けないと言い、自分の剣さえあればひとりで脱出してみせると豪語。仕方なく冒険者はルイヨンの同僚から剣を預かり、彼に届ける。


⬅救助訓練が行なわれているラテーヌ高原の谷には、多数の騎士たちが配備されていた。

「ともかく助かったよ。礼を言うぞ」



➡剣を受け取ったルイヨンは、洞窟の様子を探ってから脱出すると言って、その場に残る。

会話 サンドリア騎士の誇り

ルイヨン：なんだ？　まさか貴様、俺を助けに来たとでも言うのか？　断じてことわる！　騎士団の一員として、冒険者ごときに助け出された、とあっては、孫の代まで笑い者になってしまうからな。畜生……剣さえ持っていたら、あんな奴ら、俺1人でやっつけちまうのに……。
(ルイヨンに剣を届ける冒険者)
ルイヨン：俺の剣を持ってきてくれたのか!?　ともかく助かったよ。礼を言うぞ。俺の事なら大丈夫だ。小隊長殿にもそう伝えておいてくれ。

サンドリアM2-2「ダボイ調査報告」

関連 サンドリアM3-1「ダボイ潜入計画」(→P.58)

オークたちの目的を追って

オーク軍の本拠地ダボイに潜入した神殿騎士の斥候から調査報告書をもらう、というミッションを受け、冒険者はダボイに潜りこんだ。斥候ザンタヴィアに協力して、彼が紛失した書類を集め、無事に報告書を完成させた冒険者。報告書をピエージェに送り届けるべく大聖堂へ向かうと、そこではピエージェとシャマンドが密談の真っ最中だった。トリオンを悪しざまに言う教皇は、やってきた冒険者に話を聞かれたと憤るが、一方のピエージェは動じることなく教皇の怒りを抑えると、調査報告書を受け取って冒険者の労をねぎらう。


⬅ザンタヴィアによると、近ごろオーク軍は何かの目的のために動いているらしい。


➡トリオンを批判する言葉を聞いた冒険者に、シャマンドは激しい怒りをぶつける。

「トリオン王子は、物事の表と裏を考えるということを知りませんからな」

会話 シャマンドの激昂

ピエージェ：……ん？　誰だ？
(教皇の居室に入室する冒険者)
シャマンド：なんたる無礼！　ピエージェ王子様がいらしているというのに、許可なく、ずかずかと入ってきおるとは！　礼儀を知らぬ冒険者め！
ピエージェ：……いえ、いいのです。教皇様。冒険者、私あての報告書を届けに来たようだな。それを見せてくれ。(報告書を読み)……なるほど。やはりオークどもは、なにかを探しているようだ。それがなんなのか……、調査続行の必要があるな。

Pick up! 領事館の人々

このミッションでは、各国のサンドリア領事館を訪ねることになるが、そこに勤める人々はそれぞれに個性的。ウィンダスの領事館には、エルヴァーンらしい性格のムリス領事をはじめ、生真面目な人材がそろっている。一方のバストゥークの領事館には、サヴエ・E・パレアド領事以下、どこかシニカルでひょうひょうとした役人が多い。

Pick up! クマリコンの報告

クマリコンの話によると、ダボイの奥地では大変な事態が起きているという。王立騎士ベルナールとタルタルの魔道士セーダルゴジャルが、オーク軍の総大将の進軍を食い止めるべく、ダボイ最奥部の修道窟の入口を封印しているらしいのだ。ちなみに、このセーダルゴジャルは、ある理由からウィンダスを出奔した重要人物でもある(→P.109)。



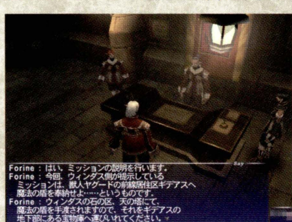
⬆修道窟に結界を張りつつ、サンドリアからの援軍を待つセーダルゴジャル。

サンドリアM2-3「他国を回れ」

関連 三国共通M2-3「他国を回れ」(→P.122)

世を覆う暗雲

獣人の動きが各地で活発化していることを憂慮した宰相ハルヴァーは、バストゥークとウィンダスの視察を冒険者に依頼する。それぞれの国へと足を伸ばし、両国との協力関係を強化するためのミッションをこなす冒険者。その過程で獣人の動きを探る女性ライオンと出会った冒険者は、闇の血族が画策する闇の王復活計画の存在を知る。冒険者がもたらした闇の血族に関する報告書を読んだハルヴァーは、思わず言葉を失ってしまう。



⬅国家間の友好を深めるために、冒険者は各国のサンドリア領事館から出される任務を遂行していく。



➡闇の王の復活計画の報に驚きの声をあげるハルヴァーだが、半信半疑な様子も見せる。

会話 迫りくる闇

ハルヴァー：冒険者、よくぞ戻った！　長期に渡る任務、ご苦労だった。まず、おまえが持ち帰った報告書とやらを見せてもらおうか。
(冒険者から報告書を受け取るハルヴァー)
ハルヴァー：闇の王が復活だと？　そんなバカな！　ヤツは20年前の大戦で確かに死んだはず……。なに……かの地の結界をくぐり抜けて幻獣どもがこの地に舞い戻っていると言うのか？この報告書の内容が、本当だとすると何らかの手を打たねばならんことになるが……。うーむ、しかしどうにも信じられん。

サンドリアM3-1「ダボイ潜入計画」

関連 ウィンダスM8-1「ヴェイン」(→P.109)

もうひとつの潜入作戦

トリオンから直々に出された今回のミッションは、ダボイに潜入した王立騎士団の斥候から、報告書を受け取るというもの。ダボイにおもむいた冒険者は、そこでオークの動きを追っていたロシュフォーニュたちを目撃する。以前と同じく「剣」を探しているロシュフォーニュは、「姉君に尋ねなければ」と言い残して立ち去った。彼らと入れちがいにダボイへ入った冒険者は斥候クマリコンと合流し、調査報告書を受け取ることに成功。冒険者からの報告を得たトリオンは、ダボイの奥地で起きている事態に対処すべく派兵を決意する。

「神殿騎士団の斥候も、ダボイに入っているだと?」



⬅ダボイに潜入した神殿騎士団の斥候の話を冒険者から聞き、トリオンは眉をひそめる。



➡剣の行方を追うふたり。ロシュフォーニュの「姉」がそのカギをにぎるようだが？

会話 暗躍するふたり

ヴォーダラム：結局、無駄足か。
ロシュフォーニュ：……ああ。オークも何かを探しているようだから、もしやと思ったのだが……。
ヴォーダラム：しかし、私たち以外にも剣を探している者がいるのは、間違いないようだ。そいつに先を越されたか、もしくは……。
ロシュフォーニュ：……やはり……。姉君に尋ねなければならない。成人の儀の際に、姉君は父上から、剣のすべてを教わっていたはずだ。

Pick up! 侵入者の正体

シャルヴァトの話から推測できるように、亡き王妃の部屋に侵入したふたり組とは、ロシュフォーニュたちのことだ。ただし、彼らは部屋に忍びこみ、王妃の日記を読んだだけで何も奪ってはいない。ここで思い出してほしいのが、ふたりのダボイでの会話。ロシュフォーニュは、求める「剣」について姉に尋ねると言っていたが、その「姉」とは？


⬆クレーディ王女の言葉から、賊が王妃の日記に触れていたことがわかる。

Pick up! 賢明なる王デスティン

エルヴァーンには サンドリアM2-1「救助訓練」に登場するルイヨンや、王城の庭師シャルヴァトのように、立場や権威を重んじて冒険者を下に見る者が多い。そんななか、じかに冒険者と顔を合わせて言葉をかけ、大使館への紹介状を直接手渡すデスティン国王は、例外的な存在と言えるだろう。実際、デスティンは「国民こそが国の礎」との信念を持っており、国家存亡の大事にさいしても国民のことを第一に考える(➡P.65)。

サンドリアM3-2「クリスタルの泉」

関連 サンドリアM8-1「成人の儀」(→P.63)

魚と侵入者

近年増えているという、地表がクリスタルに浸食される現象の調査のため、冒険者はジャグナー森林でクリスタルバスを釣ってくることになった。首尾よく目的の魚を王都に持ち帰ったが、そこにガードの緊迫した声がかかる。亡き王妃の部屋に賊が侵入したため、捜査に協力してほしいというのだ。王城に冒険者が駆けつけると、捜査を指揮する神殿騎士団長クリルラとハルヴァー、そしてシャマンド教皇の姿があった。賊を目撃した庭師シャルヴァトによれば、賊はエルヴァーンのふたり組で、ひとりは青い鎧姿だったという……。


⬅クリスタルバスは、湖底がクリスタルに覆われた水晶泉などで釣れる珍しい魚だ。


➡王妃に仕えた庭師のシャルヴァトは、賊のひとりをどこかで見た記憶があるとも言う。

「青い鎧の方は、確かに、どこかで見たことがあるのじゃが……」

サンドリアM3-3「ジュノ大使館へ赴任」

関連 三国共通M3-3「ジュノ大使館へ赴任」(→P.123)

新天地への旅立ち

国王デスティン直々の指名を受け、冒険者はジュノ大公国に大使館員として赴任することになった。しかし、いざジュノに到着してみると、大使ジマが、近郊にそびえるデルクフの塔に向かったまま消息不明になっているという。デルクフの塔におもむき、ジマを救出した冒険者は、晴れてジュノ大使館に着任するのだった。

「堅苦しく考えることはないぞ」


⬅冒険者に謁見を許し、みずから大使館員の任を言い渡すデスティン国王。その話しぶりは気さくなもの。


➡多くのモンスターがたむろするデルクフの塔で、ジマ大使は何者かに襲われ、塔の地下に運びこまれていた。

会話 クレーディの証言

シャルヴァト：ああ、姫様！　嘆かわしいことに、ローテ王妃様のお部屋に賊が入ったのでございます！　しかも、まだ、捕えられてはおりません。賊の侵入を許すようになるとは、堅牢を誇ったこのドラギーユ城も堕ちたもの……。
クレーディ：まぁ、そのようなことが？　……。お母さまの日記帳が、いつもと違う場所にあったからおかしいと思っていたんだけれども……。
シャルヴァト：……なんですと、姫様？　今、なんとおっしゃいました？

会話 国王の激励

デスティン：お前のことは、クレーディから時々聞いておる。随分と頑張っているようだな。ハルヴァーから聞いておると思うが今回、お前をジュノにあるサンドリア大使館の職員として、派遣することとなった。もっとも、そもそもの派遣理由は、大使館員に欠員が出た、ということなのだが、だからと言って悪びれることは何もないぞ。わが命によって任に着くのだからな。
(玉座から立ち、冒険者に書状を手渡すデスティン)
デスティン：この紹介状を持って、ジュノへ行け。お前が行くことについては、すでに連絡済みだ。

Pick up! ダボイの魔晶石が見せる幻影

3ヵ所にあるそれぞれの魔晶石に触れたとき、冒険者は約30年前に派遣された北方調査隊にまつわる幻影を見る。これらのうち、オークの本拠地ダボイにある魔晶石「メノ石」が見せる幻影は、サンドリアから調査隊に出向いたフランマージュ・M・ミスタルに関するもの。それによると、フランマージュは他国を牽制するために派遣され、帰国後まもなく謎の死をとげたようだ。現在でも、その死の詳細については、いっさいわかっていない。



⬅当時の宰相や教皇の命令を受けてフランマージュは調査に参加した。

サンドリアM4-1「魔晶石を奪え」

関連 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

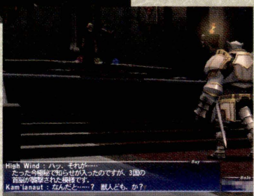
獣人拠点に潜入せよ!

ジュノ大公から人手を借りたいと要請されたジマ大使は、先のデルクフの塔での働きを見こんで冒険者を派遣する。大公カムラナートの依頼とは、獣人たちが闇の王復活のために利用しようとしている「魔晶石」を手に入れるというもの。冒険者は各地の獣人拠点から魔晶石を奪取してジュノにもどったが、そこへ急報が舞いこむ。なんと、三国の首脳が何者かに襲われたというのだ。大使館に駆けつけた冒険者は、緊急事態を記した書状を受け取ってサンドリア本国へと帰還する。



⬅魔晶石に触れたとたん、冒険者は過去の出来事とおぼしき不思議な幻影を見ることに。

「このフランマージュ、一命にかえましても!」



➡サンドリアからの急報に、大使館の職員はあわただしく冒険者を本国へと送り出す。

だいじなもの ジュノへの急報

「ドラギーユ城にて暗殺未遂事件が勃発。
国王が意識不明の重態。
至急帰国されたし」

サンドリア王国から届いた書状。三国にて発生した首脳襲撃事件で、他国の首脳があまり被害を受けなかったのに対し(→P.82、106)、デスティン国王が危険な状態にあることが書かれている。しかし、それは冒険者を呼びもどすための方便で、実際は重態ではない。

サンドリアM5-1「廃墟フェ・イン」

関連 三国共通M5-1「廃墟フェ・イン」(→P.124)

最後に残された闇の王封印の護符

ドラギーユ城に駆けつけた冒険者にハルヴァーは、城に保管されていた闇の王封印の護符が暗殺騒動にまぎれて奪われたと告げた。そして、北方にそびえる廃墟フェ・インを訪れ、そこにある護符の無事を確かめるよう依頼する。向かったフェ・インで、ライオンや暗黒騎士ザイドと出会った冒険者は、すでに力を失った護符を発見。冒険者からの報告を受け、ハルヴァーは両騎士団の団長やトリオンと対応を協議するのだった。



⬅混乱を避けるため、ハルヴァーは国王暗殺未遂や闇の王の復活について口止めをする。

「なにを悠長なことを……!」



➡ハルヴァーたちの慎重すぎる姿勢に業を煮やし、ひとり立ち去ってしまうトリオン。

会話 慎重論に憤るトリオン

クリルラ：第一、闇の王復活の情報すらも、冒険者によって持ち込まれたもの、まだ正式な確認もとれておりませぬ故、いましばらく……。もし仮に闇の王復活の話が本当だとしても、それこそ問題はサンドリアだけにとどまらず、4国合同にてことをあたらねばなりませぬ。どうかご理解ください、トリオン様！

トリオン：わかった、もうよい！　政治的駆け引き、だと？　守るべきものがあり、倒すべき敵がいる……。それさえわかっていれば、なにを迷うことがあるというのだ！　大体、この大事な時に限って、ピエージェの奴は、何処へ行ってるんだ!?

Pick up! 龍王の秘宝を求めて

闇の王討伐の報を聞いたデスティンは、国外の脅威は去ったとの判断を示したうえで、つぎは疲弊の極致にある王国の立て直しに取り組むことを表明。そのカギをにぎるものとして、伝説に語られる龍王ランペールの秘宝について話す。かつてランペール王が用い、内戦で乱れた祖国を救ったと伝わる秘宝——ランペール王みずから封印したとされ、実態も所在も定かではないこの宝を中心に、以後のサンドリアの物語は展開していく。

Pick up! ローテ王妃とロシュフォーニュ

このミッションを受けるさい、ローテ王妃の生い立ちについてハルヴァーから聞くことができる。それによると、滅亡したタブナジア侯国の侍女だったローテには弟がいたが、侯国の滅亡時に行方不明になったというのだ。この話を踏まえ、ロシュフォーニュの言動や、夢幻花が見せた幻覚のことを考えると、彼の正体がおぼろげながら浮かんでくる。



⬆ロシュフォーニュの言葉は、ローテへの深い敬愛を感じさせる。

サンドリアM5-2「闇の王を討て!」

関連 三国共通M5-2「闇の王を討て!」(→P.125)

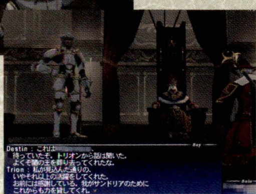
よみがえる闇を祓う者

結論を得ないハルヴァーたちをよそに、トリオンは独自の判断で闇の王の復活阻止の勅命を冒険者に出す。目指すは北の最果て、かつての闇の王の居城——ズヴァール城。その最奥部にザイドとともに訪れた冒険者の目の前で、ついに闇の王が復活してしまう。水晶大戦の再来を防ぐべく闇の王に立ち向かった冒険者は、激闘を制してその討伐に成功。凱旋した冒険者の功績を称賛したデスティン国王は、疲弊したサンドリアのために龍王ランペールの秘宝を捜索することを一同に宣言し、探索への協力を冒険者に請うのだった。



⬅いっさいの責任は自分が取ると告げ、武人らしい決断力で闇の王討伐を命じるトリオン。

「行け、サンドリアの勇士よ!」



➡闇の王討伐を成しとげて帰国した冒険者に、ドラギーユ家の人々が声をかけてくる。

サンドリアM6-1「ローテ王妃の遺言」

関連 サンドリアM9-2「光の継承者」(→P.65)

亡き王妃に捧げる花

ドラギーユ城に出向いた冒険者にデスティン王は、「城の庭に夢幻花をつねに咲かせておいてほしい」というローテ王妃の遺言を守るため、その種の入手を命じた。ただちに西アルテパ砂漠へ向かった冒険者は、あたりに巣食うモンスターを倒して夢幻花の花と種を持ち帰ることに成功する。

花を捧げようと訪れたローテの庭で、ロシュフォーニュと再会する冒険者。すると突然、夢幻花の不思議な力によるものか、王妃ローテの幻影が立ち現れた。王妃の幻は「龍王の秘宝に近づいてはいけない」「また惨劇をくり返すのか」とロシュフォーニュに警告して、かき消えてしまう。幻を払うように去るロシュフォーニュを見送った冒険者の足元には、一片の紙くずが落ちていた……。



⬅幻覚を見せるという夢幻花の作用か、ロシュフォーニュの前に亡きローテ王妃の幻が現れる。

会話 龍王ランペールの秘宝

トリオン：隠されし龍王の秘宝……、ですか?
デスティン：そうだ。伝説ではランペール王は秘宝により、祖国を救ったといわれている。
ピエージェ：その秘宝とやらは、今どこに……?
デスティン：フッ、それが分かっておればな。これもまた伝説だが、ランペール王はそれをどこかに封印したそうだ。なぜかは分からぬが。かつて過去において、何度も探索隊が出されたが、誰にも見つけることはできなかった。秘宝を見つけ出し、その封印を解かなければならない時が来ているのかもしれん……。

だいじなもの 紙くず

王妃ローテの庭に落ちていた紙。
「偽りに向かいし時、真実はその背後に隠されている」
と書いてある。

ローテの庭でロシュフォーニュが落としたメモ。この時点では文面の意味はわからないが、じつは、つぎの サンドリアM6-2「龍王の眠る場所」で真のランペール王の墓を探すときのヒントになっている。

Pick up! 霊廟に現れた竜騎士

デスティン王が真のランペール王の霊廟でとむらいの儀式をするとき、ひとりの竜騎士が姿を現す。不審者として追い払われてしまうこの人物の正体は、ランペール王の右腕であった"ラストドラグーン"エルパラシオンの霊だ。彼は謎めいた最期をとげており、その真相は サンドリアQ73「信じあう者たち」(→P.415)のなかで明らかになる。



⬆エルパラシオンは、聖剣について何かを伝えようとしていたようだが？

Pick up! 教皇と聖剣

聖剣の存在が明らかになってからというもの、教皇は熱心に剣の手がかりを追い求め、その様子はピエージェでさえ不審に思うほど。じつは、シャマンド教皇はジュノ大公兄弟のエルドナーシュ(→P.116)から、聖剣こそがサンドリア国教会の悲願である「楽園への扉」を開くためのカギだと吹きこまれているのだ。それを信じきっている教皇は、狂信的なまでに聖剣を求め、デスティン国王やピエージェをも利用するようになっていく。

サンドリアM6-2「龍王の眠る場所」

関連 サンドリアQ73「信じあう者たち」(→P.415)

真なる王墓の行方

龍王の秘宝が"真のランペール王の墓"にあるらしいとつかんだトリオンは、真の墓の場所を突き止めるよう冒険者に依頼する。ロシュフォーニュのメモをヒントに龍王ランペールの墓所を調べ、真の霊廟にたどり着く冒険者。そこで古代サンドリア語の古文書を見つけた矢先、ロシュフォーニュが声をかけてくる。彼はランペール王の墓前に祈りを捧げたのち古文書を確認すると、ここに自分が探すものはないと言いつつ去っていった。

一方、冒険者が持ち帰った古文書を解読させたデスティンは、ついに龍王の秘宝の正体を知る。それは「剣」―― 絶大な力を持つ「聖剣」だというのだ。国をあげて聖剣を探索すると誓うデスティンは、ランペール王を改めてとむらうとともに、冒険者に引きつづきの協力を頼む。

「龍王ランペール王の……」「聖剣」



⬅真のランペール王の墓と貴重な古文書の発見、そして秘宝の正体が発覚したことに、王家の人々は色めき立つ。

サンドリアM7-1「教皇の威信」

関連 サンドリアM9-2「光の継承者」(→P.65)

聖人の狂信

教皇シャマンドの呼び出しを受け、大聖堂を訪問した冒険者。教皇やピエージェと会談していたところ、教会の先達がボストーニュ監獄に何か重大なものを隠したとの情報が舞いこんだ。慎重を期して父王に報告するピエージェをよそに、教皇はみずからの一存で監獄の調査を冒険者にまかせる。探索のすえに冒険者が見つけたのは、1枚の古びた石版。これこそ聖剣につながる遺物であろうと興奮するシャマンドだったが、その性急な態度にピエージェは不信感を募らせる。

任務を終えた冒険者は、クレーディ王女の招きを受けてローテ王妃の庭を訪ねた。咲き誇る夢幻花を見やりながら、己の無力を語るクレーディ。そんな彼女は沈痛な面持ちで、母ローテの祖国タブナジア侯国の滅亡について話すのだった。



⬅トリオンより先に手柄を立てるようにと勧めるシャマンド。その態度をピエージェはあやしむが……？

会話 龍王に祈るロシュフォーニュ

ロシュフォーニュ：ランペール王、ようやくあなたの墓前にたどりつくことができました。だが、以前よりもあなたとの距離を感じるのは皮肉なことです。どうか……、どうか俺を見守っていてください。いや、俺はそんな身分ではない。それどころか、いまの俺は……。せめて、俺の行いが間違っていないかどうか、そこで見ていてください。それだけで、俺は救われる。(冒険者を振り返り古文書を指して)そいつをちょっと見せてくれないか。取りはしないさ。そもそもここが発見できたのは俺のおかげでもあるだろう？

会話 不審がるピエージェ

シャマンド：我々にはこれを読みとかねばならぬ義務があるのです。必ずや……！　この石版については私から国王に直々報告しましょう。(冒険者に向き直り)解読したあかつきにはまたお前にも何か依頼があるかもしれん。その時はまた頼むぞ。では、失礼……。

ピエージェ：(冒険者に)そうか、お前が教皇様の命により、あの石版を発見してくれたのだな。ご苦労であったな。しかし、こと聖剣となるとどうも教皇様は人が変わったようにおなりだ。そのお気持ちもわからぬではないのだが……。

Pick up! 仮面の冒険者エディアルク

フルフェイスの兜をかぶり、豪華な金色の鎧をまとった冒険者エディアルク。体型や言葉づかいから女性だとわかるものの、その正体は不明だ。自身ではサンドリア所属の冒険者と名乗り、本国の依頼を受けてホルレーの岩峰を訪れたと語るが、ミッションの発行を担当するガードに尋ねても、エディアルクなる人物に心当たりはないと言う。



⬆冒険者のことを知っているかのような口ぶりで話すエディアルク。

Pick up! 成人の儀の習わし

成人の儀を前にして、クレーディは母の墓前で儀式に対する不安を口にする。ドラギーユ家には、一族の者が成人を迎えるにさいし、王家に伝わる秘事を聞かせるという慣習があり、その責任に自身が耐えられるのだろうか……と。そして、クレーディは儀式のなかで王家の秘事――タブナジアが獣人軍の総攻撃を受けたのは、アルタナ四国による陽動作戦の結果だったという事実を知り、ロシュフォーニュに同情を寄せていく。

サンドリアM7-2「獣人兵器の秘密」

関連 サンドリアM9-1「厚き壁」(→P.64)

オークのたくらみ、そして謎の冒険者

ゲルスバ野営陣の奥、ユグホトの岩屋にてオークたちの不穏な動きをとらえた王立騎士団は、冒険者に調査を依頼する。すぐさま岩屋の魔法陣に潜入した冒険者が耳にしたのは、オークたちが聖剣の行方を追っていることと、強力な攻城兵器を建造している事実だった。襲いかかってきたオークの一団を退け、攻城兵器も破壊した冒険者の前に、エディアルクと名乗る女冒険者が姿を見せる。彼女はオークたちの狙いを推測するが、ふいに現れたロシュフォーニュは、事態はそう単純ではないと指摘して去っていく。



⬅聖剣の行方を特殊な方法で探しているオークたち。その目的は攻城兵器の完成にある？



➡ロシュフォーニュの含みのある言葉に、エディアルクは彼を引き止めようとするが……。

「だが、事の真相は そう単純ではない。健闘を祈ろう」

だいじなもの クリスタル・ダウザー

ヒモの先端に小さなクリスタルがくくりつけてある道具。オークたちはこれで「聖剣」を探しているらしい。

ホルレーの岩峰での戦いのあとで手に入る品。オーク軍やロシュフォーニュたちは、これを使って「クリスタル・ダウジング」を行ない聖剣を探しているという。冒険者が本国に持ち帰った結果、複製品がサンドリアの捜査隊にも配備されることになる。

サンドリアM8-1「成人の儀」

関連 ――

祝福の日、告げられる真実

クレーディ王女の成人の儀を迎え、ハルヴァーは儀式に必要な落羊水の入手を冒険者に依頼した。流砂洞に湧く泉から落羊水を持ち帰った冒険者の働きもあり、成人の儀は無事に挙行される。

儀式を終えてサンドリア市中をパレードするドラギーユ家の人々を、祝福する観衆に混じって見守る冒険者。そこへふいに乱入したのは、誰あろうロシュフォーニュだった。彼はパレードの列の前に立ちはだかると、自身がローテ王妃の弟でありタブナジア侯爵家最後の生き残りだと名乗りをあげ、ドラギーユ家に先んじて聖剣を手に入れると宣言。騒然とする人々をよそに、姿をくらましてしまう。この事態にトリオンは、ロシュフォーニュを王家の敵として指名手配するのだった。

「タブナジア侯爵家唯一の生き残りだ」



⬅ついに自身の正体を明らかにしたロシュフォーニュは、ドラギーユ家への敵意も隠さない。

会話 タブナジア侯爵家の後裔

ロシュフォーニュ：俺はロシュフォーニュ・I・タブナジア。アルテドールの嫡子にて、タブナジア侯爵家唯一の生き残りだ。
クレーディ：ということは、母上の弟!?
トリオン：ロシュフォーニュ!?　大戦時に死んだのではなかったのか？
ロシュフォーニュ：自分の目で見えることを信じられないとは哀れだな。それが常に悲劇を招くのだよ。俺は何としてでもドラギーユ家よりも先に聖剣を手に入れなければならない。それが我がタブナジアの歩まねばならぬ道だ。

Pick up! 聖剣への違和感

聖剣発見の喜びに沸く人々のなかで、クリルラとピエージェはちがった反応を見せる。まず、クリルラは、剣をつかんだ瞬間に言い知れない寒気を覚えたと話す。一方のピエージェは、継承の儀をきっかけに二王朝時代のような兄弟の争いが起きないか案じると同時に、聖剣にドラギーユ家の後継者を判定する力が本当にあるのか、と疑念を抱く。

Pick up! 魔法壁を張った理由

ドラギーユ家を敵視するロシュフォーニュが、魔を払う魔法壁をサンドリアに張った理由は、オークの手から聖剣を守ることにある。王都に聖剣がもどったとオークたちが知れば、サンドリアに襲撃をかけるのは確実で、それを防ぐために魔法壁を張ったのだ。しかし、冒険者が魔法壁を解除したせいで、オークの密偵が王城にまで入りこんでしまう。

Pick up! ロシュフォーニュ生死不明?

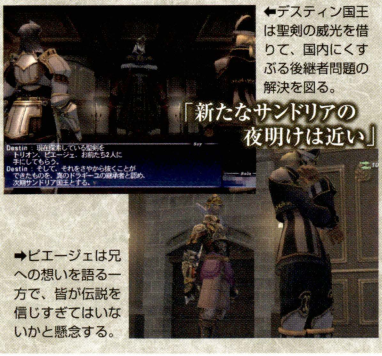
バタリア丘陵の孤島で生死不明となったロシュフォーニュだが、じつはこのとき、屍鳥隊員のひとりとすりかわっている。そのうえで彼は、自分に同情的なクレーディに近づき、自身の目的や事情を打ち明けるとともに、彼女に協力を依頼。クレーディも彼の提案を承諾し、ふたりは継承の儀において、聖剣奪還のためにひと芝居打つことになる。

サンドリアM8-2「聖剣探索」

関連 サンドリアM9-2「光の継承者」(右ページ参照)

発見された龍王の剣

冒険者を王城へと招いたデスティン王は、以前に監獄で見つかった石版の解読が終わったことを告げた。石版には、聖剣はドラギーユ家の真の継承者にしか抜けず、真の継承者の手にあってはじめて本来の力を発揮すると書かれていたという。それを受け、デスティンは聖剣によって次期国王を決する「継承の儀」を行なうと宣言。騎士団を総動員しての聖剣探索隊を各地に派遣する。ウガレピ寺院に向かった冒険者の探索行は不首尾に終わるが、旧タブナジア領に近いヴォルボー方面に向かったクリルラから、ついに聖剣発見の報が届く。



←デスティン国王は聖剣の威光を借りて、国内にくすぶる後継者問題の解決を図る。

「新たなサンドリアの夜明けは近い」

➡ピエージェは兄への想いを語る一方で、皆が伝説を信じすぎてはいないかと懸念する。

会話 ピエージェの憂慮

ピエージェ：私は自分が国王になるなどと想像したことすらない。兄のリーダーシップが国を1つにまとめるには必要だからな。だが、兄にはその行き過ぎを止める有能な相談役が必要なのは確かだろう。それにしても万が一、私が聖剣に選ばれなどしたら厄介だな。国の歴史をひもとけば、血族の争いで自滅する例などそこかしこに見つけられるだろう。だが、それだけは避けねばならない。(ふと考えこみ)しかし、本当に聖剣にはそんな力があるのだろうか？　我々は伝説を信じすぎてはないか？　……杞憂であってくれればいいが。

サンドリアM9-1「厚き壁」

関連 ——

ロシュフォーニュの不穏な動き

王都を中心に魔法壁が張られている——シャマンドからの報告を受けたトリオンたちは、ロシュフォーニュのしわざだと考え、冒険者に魔法壁を形成する3つの媒体の排除を依頼する。

最後の媒体が埋められたバタリア丘陵の孤島に渡った冒険者は、ロシュフォーニュ、そしてエディアルクと再会。エディアルクはロシュフォーニュにドラギーユ家との対話を求めるが、彼は応じない。そこに現れたのは、トリオンたちの命を受けた暗殺部隊"屍鳥隊"だった。屍鳥隊は、エディアルクの正体がクレーディ王女だと知りつつも彼女の命令を聞き入れず、ロシュフォーニュを襲撃。彼は断崖から落ち、生死不明となってしまう。悲痛な思いを抱え、王城にもどるクレーディ。そんな彼女に近づく、ひとりの屍鳥隊員の姿があった。



←屍鳥隊の襲撃からロシュフォーニュをかばうエディアルク。しかし、屍鳥隊は容赦なく剣を振るい……。

会話 エディアルクの説得

エディアルク：あなたはドラギーユ家へ何かを伝えようとしている。
ロシュフォーニュ：お前には関係のないことだ。ヴォーダラム、はずしてくれ。こいつらはオレに任せて、他の媒体の確認を急いでくれ。もう手遅れかもしれんが。
エディアルク：力で無理に伝えようとしても向こうもそれを力で遮ってしまう。だから私が間に入ろう。ドラギーユ家の人々と話し合いを……。
ロシュフォーニュ：これは話し合って解決できるような問題ではないのだよ、お嬢様。

Pick up! 継承の儀をめぐる思惑

厳戒態勢のなかで催された継承の儀は、聖剣を抜けば楽園の扉が開くと信じるシャマンドが考えた、偽りの儀式だった。ロシュフォーニュが継承の儀を「茶番劇」と言うのも、それを知ってのことだ。儀式で聖剣は鞘から抜かれるが、もちろん楽園の扉は開かず、国家の大事を偽った教皇は、のちに国王の恩赦を得るまで拘束されることに。

Pick up! ランペール王の遺訓

世に満ちる気力を吸収し、絶大な力を発揮するという聖剣。しかし、世界に邪気が広がれば災厄のもとになると危惧した龍王ランペールは、タブナジア家に剣の厳重な封印を命じた。ロシュフォーニュが聖剣を求めたのは、その遺訓に従って剣を再封印するため。彼の姉のローテ王妃も龍王の遺訓を承知していたがゆえに、聖剣の力を弱める夢幻花をつねに咲かせておくよう言い残したわけだ。

Pick up! 後継者問題の決着

聖剣をめぐる混乱を収めたデスティン国王は、同時に後継者問題にひとつの結論を示す。それは、いましばらく自身が王位にとどまり、トリオンとピエージェを見定めるというものだった。そして国王は、力のみに頼るエルヴァーンの驕慢を改め、広く才能ある人々を登用していくと宣言。自分の目を覚まさせてくれた冒険者に、礼を述べる

サンドリアM9-2「光の継承者」

関連 ——

目覚めたる獅子

大聖堂にて、ついに継承の儀が挙行された。しかし、ロシュフォーニュの乱入によって中断されたあげく、潜入していたオーク兵に聖剣を奪われてしまう。聖剣の力に撃たれ重症を負いながらも、ロシュフォーニュは驚くべき真実をドラギーユ家の人々に告げる。聖剣を抜いて力の暴走を招き、祖国タブナジアを滅ぼしたのは自分だ、と。

継承の儀は聖剣を抜かせたいがために教皇がねつ造した儀式で、石版の真の内容とは、聖剣を厳重に封印せよというものだった。その事実を知ったデスティンは、聖剣を封印するべくオーク軍との戦いを決意し、冒険者に王国のために戦ってほしいと依頼。オーク軍が陣を敷くフェ・インに突入した冒険者は、トリオンとともに、オークの指揮官ロッジグノッジとの決戦に挑む。


「兄上、我々はあなたを待っている。必ずや……!」

←自分が倒れてもピエージェがいる——心の底にあった弟への信頼を口にし、トリオンは冒険者と前線におもむく。

会話 デスティンの信念

デスティン：(冒険者に)もしも我々を見捨てていなければトリオンとともに前線に赴いてはくれぬか。我々が今、もっとも大切にしなければならないのは、我々を信じ続けてくれた民だ。彼ら1人1人が築いた礎の上にわしらは立っておるのだからな。
騎士団員：失礼します、斥候より伝令！　剣を奪ったオークたちは北の地フェ・インにて陣を張ったとのこと！
デスティン：ウム、ご苦労。では、騎士団をフェ・インに向かわせよ！　そして、全将兵に伝えるのじゃ、"これはサンドリアの命運をかけた戦争である"と！

Epilogue

関連 ——

未来への願い

オークの軍団から聖剣を奪い返した冒険者たちを迎え、デスティンは回復したロシュフォーニュからくわしい事情を聞く。そして、聖剣を封じて祖先の願いを果たすべく、一族の者たちとともに龍王の霊廟を訪れる。そのとき、王家の人々の前に現れたのは、ランペール王の英霊だった。デスティンから聖剣を受け取り、一同に王国の未来を託して消えるランペール王。こうして聖剣をめぐる事件は、ようやく終結を見た。

ひさかたぶりの平穏に包まれる王都に、ロシュフォーニュを捜すクレーディの声が響く。その様子を遠く見守るロシュフォーニュ。彼は冒険者に再会を誓うと、王国の輝かしい未来を祈り、静かにサンドリアをあとにするのだった。


「わしがこの場所で剣を守り続けよう」

←人の世に混乱を招いた聖剣は、多くの謎を残したまま、ランペール王みずからの手で封印される。

会話 サンドリア王国に栄光あれ

ロシュフォーニュ：ローテ姉上、あなたの子たちはみな立派に育っているよ。安心してここで眠っていてくれ。残念だけど、俺にはここにいる権利はない。だから去ることにするよ。
(冒険者に気づくロシュフォーニュ)
ロシュフォーニュ：君か。お互いこれで終わったわけじゃない。いや、これからが本当の始まりなんだ。まだまだ俺にはやらねばならぬことがある。……君だってそうだろ？　でも、君ともまたいつか、どこかで会えそうな気がする。その時はこのサンドリアがより一層輝きを増していることを、お互いに祈ろうじゃないか。

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～サンドリア王国編～

Q サンドリア王国のミッションにおける物語のテーマをお聞かせください。

木越　サンドリアは「昔は隆盛を誇っていたけど現在は凋落している国」という設定だったので、そこからどう盛り返し、国内の問題を解決していくかをテーマにしました。その過程で、バラバラだった王家の人たちがひとつになっていく様子も描いていこうと。また、サンドリアミッションに関しては、騎士や王家の話といった中世ファンタジー的な物語を求める空気が開発チーム内にあったため、自分でも王道の物語を作ろうと心がけました。

Q ミッションの物語の制作は、どのように進んでいったのでしょう？

木越　僕は最初にジュノのクエストやイベントを作っていて、途中からサンドリアまわりを手伝ったんですが、当時のサンドリアミッションでは、「国王と教皇のふたつの権威があり、それぞれの派閥にキャラクターがわかれて争う」という構図がすでにできていました。ただ、対立構造があまりに強固で、そのままではとても話が収まりそうになかったんです。なので、そこからいかにプレイヤーに納得してもらえる結末に落としこんでいくかを、佐藤(佐藤弥詠子氏：ウィンダスのシナリオ担当)と一緒に考えた結果、「聖剣」の設定が生まれました。何かキーとなるアイテムを探す過程で事件が起こるようにすれば、事態を変化させやすくなるのではと思いまして。そうして、すでに公開されていた前半のミッションはロシュフォーニュが関わる形に変え、後半は彼と聖剣を中心に展開させていきました。

Q ロシュフォーニュの人物像は、どのように決まったのですか？

木越　ドラギーユ家の人たちだけでは物語を進展させにくいので、「彼らと関係が深くて地位も高いが他人」という立場の人物を出して、ストーリーを牽引させようと考えました。タブナジアの設定がちょうど使えそうだったし、僕自身がローテ王妃の兄弟の話を作りたかったこともあって、それらの要素を結びつけていくうちに、ロシュフォーニュの設定は自然とでき上がっていきましたね。

Q ミッション中で、ローテ王妃の死因をはっきりと示さなかった意図を教えてください。

木越　このような質問をされるのは、プレイヤーにとって何か引っかかる部分があるからなのでしょうが、まさにその"引っかかる部分"を作ろうとしたんです。ローテ王妃の死因をあいまいにすることで、プレイヤーに「なんでだろう」と思ってもらって、彼女が物語のカギになることを印象づけたかったんですよ。そこにロシュフォーニュもからめて、彼の動きを追うことで、王妃が遺したさまざまなヒントにプレイヤーが触れていけるような形にしました。ちなみに、王妃の実際の死因は病死ですが、これは物語中で何となくわかると思います。

Q ドラギーユ家に縁の深いロシュフォーニュが、ドラギーユ家と対立し、独自の道を進むのはなぜでしょう？

木越　ドラマ的に、彼らを対立させないと物語を進めにくかったという事情はあります(笑)。でもやっぱり、ロシュフォーニュは「自分が聖剣の暴走を起こしてしまった」と罪の意識を持っていて、うしろめたかったんだと思いますね。その罪悪感があるがゆえに、対等の立場で協力できず、他人を頼れない。もし姉であるローテ王妃が生きていたとしたら、彼女を頼っていたんでしょうけど。ロシュフォーニュがクレーディに対して、トリオンたちへの対応とくらべてやわらかい態度をとるのは、彼女が兄ふたりにくらべて話がわかる人物であるのに加えて、ローテ王妃の面影を残している点が大きいでしょうね。

Q ロシュフォーニュ以外の、物語の中心となる人々の設定は、どのように作っていったのですか？

木越　トリオンなど登場人物の多くは、僕が最初から自分で造形したキャラクターではないんです。僕がサンドリアのシナリオに関わることになったときにはすでに物語中に登場していて、その時点でインパクトもありましたから、設定に手を加えるのであれば、もとの印象を活かす方向でいこうと考えました。それぞれのキャラクターが持っている魅力をよりふくらませるにはどうしたらいいのかと、佐藤やいろんなスタッフとよく話し合いましたね。そうこうするうちに、頭のなかでキャラクターが勝手に動いてくれるようになり、「じつはこういう人物だ」という部分を僕自身も描きたくなって。赤魔道士や竜騎士のアーティファクトクエストの物語は、そのように、クリルラやラーアルのいろいろな側面を掘り下げたい気持ちがきっかけで生まれました。

Q 人気キャラクターとなったトリオンについて、何かエピソードはありますか？

木越　彼の人気は、ちょっとおもしろい人気ですよね(笑)。僕自身、サンドリアM1-3「子供の救助」をプレイしたとき、「王子が自分で救助にくるのか」とビックリしたんですが、あの話で彼のキャラクターはすでに確立されていたと思うんです。そこで、それをマジメな方向に修正するのではなく、憎めない人物として、より練り上げることにしました。男らしい部分を強調する一方で、天然というか、本人はふざけたことをやっているつもりはないけど妙におかしみがあるようにして。それから、クリルラをからませたらトリオンの弱みみたいな部分も示せておもしろくなると考えて、ふたりのじれったい関係も描くようにしました。結果的に人気が出たのはすごくうれしいですし、そう描写したかいがありましたね。

Q クレーディ王女に変装させ、エディアルクとして登場させた狙いは、どんなところにあったのでしょうか？

木越　あれは、ほかのスタッフから「鎧兜で変装させたらおもしろいんじゃない？」と言われたのがきっかけです。狙いとし



プランナー

木越 祐介

Yusuke Kigoshi

サンドリアおよびジュノのミッションやクエストを担当。コンフリクトの企画も手がける。クリルラ関連のクエストがお気に入りとのこと。

代表作：『ゼノギアス』『クロノ・クロス』

ては、クレーディが城のなかにいるだけのキャラクターにならないよう積極的に動かしたい、というのがありました。でも、そんなに反響がなくて(笑)、やっぱりおとなしい人はおとなしい部分を強調するのがいいのかもしれないと感じましたね。変装に関しては、べつに正体を隠したかったのではなく、むしろプレイヤーには気づいてもらいたかったんですよ。偽名を単純に本名の逆読みにすることで、わかりやすくしたつもりです。

Q シャマンド教皇は見るからに悪役らしい雰囲気で登場しますが、彼の人物像について教えてください。

木越 シャマンドも サンドリアM1-3「子供の救助」でのいかにも悪人といった印象が強くて、人物像が固まったところがあります。赤魔道士のアーティファクトクエストでも、あとで何かに使えないかと思って、かなり怪しげに演出しました(笑)。ただ、僕としてはシャマンドも被害者だと考えています。彼は、水晶大戦前後の大変だった時代を身をもって知っているからこそ、何とかしてサンドリアを良くしたいという思いが強く、それがエルドナーシュから聖剣の話を聞いて、だんだんとおかしな方向に行ってしまったのではないかと。

Q サンドリアミッションの物語のカギをにぎる「聖剣」とは、実際にはどういったものなのでしょう？

木越 僕のイメージでは、あれはジラートの遺跡の一部なんですよ。エルドナーシュが関わってくるのも「現代にこんなものが残っていたんだ」と興味を持ってのことですが、彼にとっては重要なものではないので、イタズラをするような気持ちでシャマンドに「楽園の扉を開くカギだ」と言ったんでしょうね。その話をシャマンドが真に受けて、継承の儀にかこつけて暴走してしまったという。それから、オークたちが聖剣に生理的な嫌悪を感じるのは、べつに彼らが昔、聖剣で退治されたからではないんです。「獣人はいろんな経緯があって獣人になった」という設定があるのですが、そういった、種族の出生に関する根源的な苦しみを、聖剣という物体は感じさせてしまうんだと思いますね。

Q ロシュフォーニュは「自分が聖剣を抜いて暴走させてしまった」と語りますが、聖剣はどのような場合に力を発揮するのですか？

木越 ミッション中でも言及されますが、世の動きが不穏になって世界に悪の気が満ちると、それを吸収しすぎて聖剣が暴走してしまう、というイメージでした。ですから、実際はロシュフォーニュのせいで剣が暴走したわけではなく、彼自身がそう思いこんでいるだけなのかもしれません。

Q 聖剣のほか、ヴォーダラムが所属するアタルフォーネ盗賊団といった、のちの『プロマシアの呪縛』に関わる要素は、最初から設定が考えられていたのでしょうか？

木越 そういうわけではないです。アタルフォーネ盗賊団の設定を考えたのは佐藤なんですが、シーフのアーティファクトクエストを作るさいに彼女から、「タブナジアに関わる団体があるけど、何か使えないかな」と言われたのを受けて、クエスト中に判明するヴォーダラムの素性ということで、彼の設定に組みこみました。彼や聖剣、タブナジアの設定も含めて、佐藤が『プロマシアの呪縛』へとうまくつなげてくれた感じです。

Q サンドリアM9-1「厚き壁」から サンドリアM9-2「光の継承者」のシナリオ中に、「死んだと思われたロシュフォーニュがじつは生きていた」という展開を入れた狙いは？

木越 そのあたりの流れは、まず「アクションシーンを入れたい」という思いありきで作りました。最初のころは、演出のさじ加減がわからなかったり技術的な問題があったりでちゃんとしたアクションシーンが描けなかったんですが、あのころから凝った演出が実現できるようになってきたので、スピード感のある表現をしてみたくなったんです。オークの密偵が天井に張りついていたりするのも、とにかくそういうシーンをやってみたいと思いまして。そんなふうに、演出面でのアイデアをひらめいてから、それに合わせてストーリーを考えていく、という方法をとってみました。

Q サンドリアのクエストのなかで、とくにユニークな話が展開する サンドリアQ54「ドラギーユ城の休日」は、どんなきっかけで作られたのでしょうか？

木越 サンドリアミッションはマジメな話に終始していましたし、自分でも「王道の物語を作らなければ」と思いこんでいたから、ミッションを作り終えたときにはフラストレーションがたまっていたんです(笑)。また、そのあと僕はクエストなどのシナリオ作りから少し離れることが決まっていたので、最後くらいは好きなことをやろうと考えて、「ドラギーユ城の休日」を作りました。このクエストはそもそも、「借り物競走で何かできないか」というアイデアからはじまったんです。そこに、「ハルヴァーには妹がいて溺愛している」とか「王様とハルヴァーがかみ合わない会話をする」といった、ミッションでは抑えていたおふざけの要素を入れて、キャラクターの裏側を見せるようにしました。自分でもおもしろいものにできたと思いますし、プレイヤーのみなさんからのウケも良かったので、コミカルな部分も大事だと実感したクエストですね。

Q サンドリアのキャラクターが、ほかのシナリオでも活躍していることについて、思うところをお聞かせください。

木越 たとえばトリオンは『アトルガンの秘宝』でも大活躍していますけど(笑)、あれは担当のシナリオライターがトリオンを出したいと言ってくれて、登場させることになったんですよ。『アルタナの神兵』でも、サンドリアQ54「ドラギーユ城の休日」での会話の流れを受けた形でハルヴァーと彼の妹アルテニアが登場したり、サンドリアQ70「聖なる印」の話を踏まえて少年のラーアルとシラヌスが出てきたりと、以前作った話をうまく活かしてもらえて、僕としては本当にうれしいです。設定や物語を誰かが作ったら、別の誰かがそれを拾い上げて新たなものへとふくらませてくれるというのは、『FFXI』ならではのシナリオの作りかたなんだなあと、改めて思いますね。



MISSION STORY GUIDE

バストゥーク共和国ミッション

The Republic of Bastok



Prologue

クォン大陸南のグスタベルグ山脈に
その拠点を置く工業国家、バストゥーク共和国。

伝統ある騎士団を持つサンドリア、
魔法大国ウィンダスなどに比べると、
その歴史は浅い新興国である。

しかしその高い技術力と豊富な
鉱山資源が、バストゥークの勢力を
前記2国に比肩するまでに拡大させた。

バストゥークの人口の約半数は
技術力に長けた種族、ヒュームが占める。

商業、工業、政治の実権は彼らが
握っており、彼らのその産業に
対する嗅覚が発展をもたらしたと言える。

また、人口の約3割は、600年前、
南西のゼプウェル島から移住してきた種族、
ガルカである。

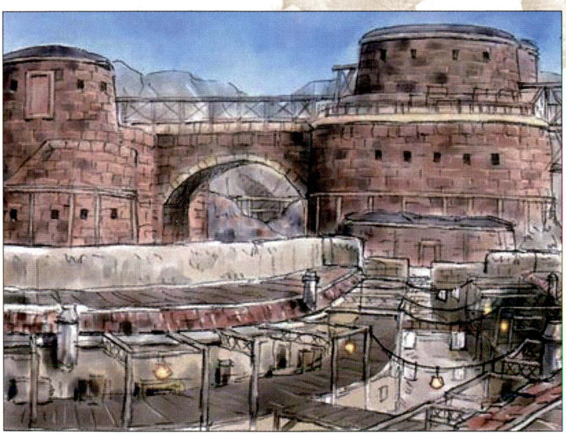
彼らの強い力は、バストゥークの数々の
鉱山開発におおいに貢献することとなった。

勢いのある国には多くの冒険者が集う。
あなたもそのうちの1人だ。

この地、バストゥークより
あなたの冒険記がつづられることとなる。





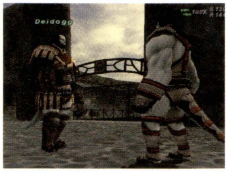


Opening

バストゥーク鉱山区にて

ハニ：（道ゆく人に声をかけ）あの、すみません……。居住区へはどう行けば……。
（ハニを相手にせず通りすぎる通行人）
ハニ：……。（冒険者を見つけ）あ、すみません。僕、バストゥークは初めてなんですが、居住区はどちらでしょうか？　……え？　あなたも新人の冒険者なのですか？　そうですか、なんだか場違いなところに来てしまったみたいで、困っていたんですよ。お互い頑張りましょうね！　それでは！（立ち去る）
ダイドッグ：今日はいやな日だな、おい……道もわからねえヒュームが迷い込んでくるなんざ。（冒険者に）てめえもどうせ、よそ者だろ？　いやなにおいがすらあ。身ぐるみはがされたくなかったら、とっとと出て行った方が身のためだぜ。
グンパ：まあまあ、そんなカッカしなくてもいいじゃん。
ダイドッグ：なんだグンパ？　よそ者の肩もとうってのか？
グンパ：そんなんじゃないけどさ。ガルカの猛者ダイドッグがこんなペーペーを相手にしなくても、と思ってね。
ダイドッグ：ふん、相変わらず調子のいいガキだ……まあいい、今後は気をつけることだな。
グンパ：（立ち去るダイドッグを見やりながら）まったく、困っちゃうよね。あったま固いの多くてさ。







バストゥーク商業区にて

アローン：おい、グィル！　ホントか？　フォルカー隊長見たって！
エムリス：ホントにホントか？　ミスリル銃士隊のフォルカー隊長だぞ？
グィル：ホントだよ。さっき鉱山区の方へ歩いてったんだ。どこか調査に向かうんじゃないかな？
アローン：なんでおまえにそんなことわかるんだよ！
グィル：……。
エムリス：そういや、おまえ、ミスリル銃士隊に入るんだって前言ってたな。
アローン：無理無理！　おまえなんかのろまだし……。それにガルカは銃士隊に入れても隊長になんかなれないんだぞ！
グィル：そんなことないよ！　ミスリル銃士隊5人のうち2人はガルカだし……。
エムリス：そのうち1人はずうっと行方不明だろ？
グィル：それにそれに、昔、隊長になるはずだったガルカがいたって……。
アローン：うっそだー！　誰だよ、そんなこと言ってたの！
グィル：鉱山区のグンパ君……。
エムリス：なんだよ、ガキじゃないか！
アローン：おまえ、また鉱山区のきったないところ、出入りしてるのか？　そんな奴、もう遊んでやんないぞ！
（ファルデマルとダルザックが現れる）
ファルデマル：こらこら、おまえたち、ケンカするんじゃないぞ。
エムリス：あ、お父さん！　また冒険に出かけるの!?
ファルデマル：ああ、今度はまた長くなるかもしれないからな。みんなと仲良くしないとお土産持って帰ってやらないぞ。
エムリス：はーい。
グィル：ダルザックさんも冒険に？
ダルザック：ああ。留守を頼む。
アローン：おい、向こう行って遊ぼうぜ！（エムリスと一緒に走っていく）
グィル：あ、待ってよお！（ふたりのあとを追いかける）
ファルデマル：さて、行くか……ん？　君も冒険者のようだな？　しかしどうやらまだ新人のようだ。それじゃあ我々と一緒には行けんな。自分とレベルのあった者とパーティを組むといい。オレとダルザックのようにな。
ダルザック：（ファルデマルに）いつも一緒というわけではない。
ファルデマル：そのとおりだ。では、気をつけてな。立派な冒険者になることだ。







バストゥーク港にて

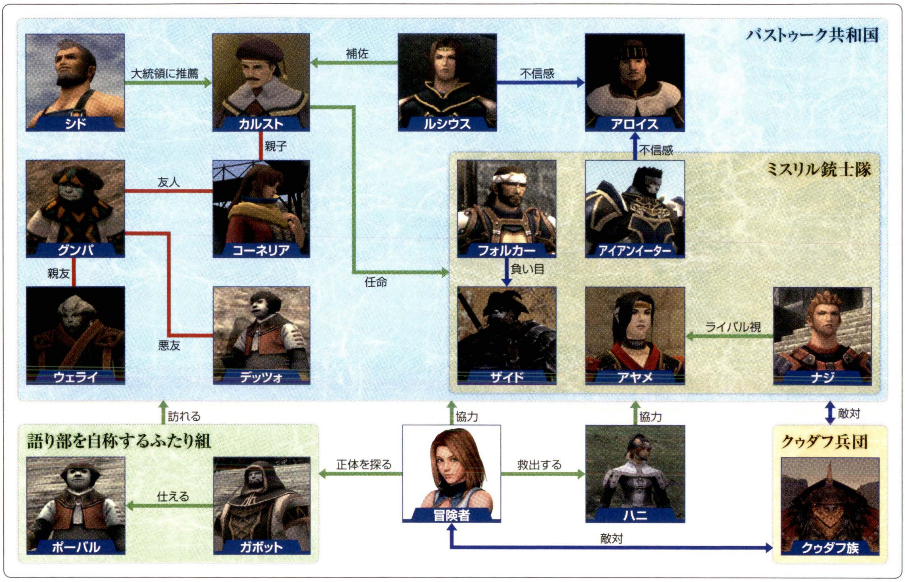
コーネリア：どうして!?　どうして外に出してもらえないの？
ニカディオ：だから、さっきから言ってるでしょう？　お嬢さんを外に出したりしたら、俺たちの首がとぶって……。
コーネリア：だから、どうして!?
ニカディオ：どうしてって……。
タイガートゥース：（肩をすくめながら）わかんないなら、自分の頭で考えるんだな。
コーネリア：ねえお願い！　すぐ戻ってくるから……。困ってる友人がいるの！
タイガートゥース：じゃあ聞くが、そいつに頼まれたのか？
コーネリア：そういうわけじゃないけど……。
タイガートゥース：そんなこったろうな……。おせっかいって言葉、知ってるか？
コーネリア：……。（うつむきつつ引き下がる）
ニカディオ：おいおい、やばいよ。これで告げ口でもされたら……。
コーネリア：（冒険者に気づき）あ……格好悪いところ見られたのかな。街の外にも1人で出られないなんてね。その格好からすると、新人の冒険者さんみたいだね。バストゥークは初めて？（うなずく冒険者を見て）そっか。案内してあげたいんだけど、ごめんね、用事があって……。じゃあ私行くね。なんとしても外に出るんだ！（走り去る）
ニカディオ：やれやれ……やっと行ってくれたか。なんで外に出してやらないんだ……って？　まあ、そのうちわかるよ、あんたもな。





登場人物

バストゥーク共和国ミッション



心に葛藤を抱えた銃士隊長

フォルカー

Volker



おもな登場シーン

バストゥークM1-2
「彼の名はシド」

バストゥークM9-2
「双刃の邂逅」

アトルガンM06
「東風」

バストゥークQ75
「暗黒剣」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・大統領府

「今の隊長の座には
奴がつくべきだったのだ……」

大統領直属の精鋭部隊「ミスリル銃士隊」の隊長。獣人血盟軍を指揮する闇の王をおよそ20年前に討ち取り、水晶大戦を終結させた英雄として知られる。部下からの信頼も厚いが、闇の王を討伐したときの経緯から本人はNo.2のザイドこそが隊長にふさわしいと考えており、苦悩の日々を過ごす。また、亡き叔父ウルリッヒの暗いウワサに対してもうしろめたさを感じている模様。

放浪の旅をつづける暗黒騎士

ザイド

(ウォークラウド)
Zeid (War Crowd)



おもな登場シーン

バストゥークM5-1
「闇、再び」

バストゥークM9-2
「双刃の邂逅」

ジラートM01
「新たなる世界」

バストゥークQ75
「暗黒剣」

おもな登場場所

流砂洞

「苦しみの先に答えが
見つからぬのならば、
我が刃に問うが良い!」

ミスリル銃士隊のNo.2で、古来ガルカに伝わる「暗黒剣」を極めた最強の暗黒騎士。20余年前の水晶大戦で闇の王と戦ったさいに何かを感じ取り、その謎を解くべく国を離れて放浪の旅に出た。バストゥークのガルカたちが一族の指導者である語り部に依存する現状を憂いながらも、国元には帰らず闇の血族との戦いに身を置く。フォルカーとは浅からぬ因縁があるようだが?

質実剛健なガルカ銃士

アイアンイーター

（パグダコ）
Iron Eater (Pagdako)



おもな登場シーン

バストゥークM2-2
「涸れ谷の怪物」
バストゥークM6-1
「語り部現る!?」
バストゥーク064
「その重さとの闘い」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・
大統領執務室前

「一介の銃士に過ぎぬ
私にできることは限られている。
だが……、最善を尽くそう」

ザイドの不在により、副隊長的な立場でフォルカーを支えるミスリル銃士隊のNo.3。少年時代にラオグリムの姿にあこがれ、剣士ウェライへの師事を経て銃士隊に加わった。少々のことでは動じず、冷静に物事を判断する眼を持つことから「不動の岩壁」の異名を持つ。ヒュームとガルカの確執に悩み、ときには両者の板ばさみとなりつつも、事態の改善を図るべく思案をめぐらせている。

尊き信念を持つ女侍

アヤメ

Ayame



おもな登場シーン

バストゥークM2-1
「クリスタルライン」
プロマシア1-3
「母なる石」
アトルガンM38
「戦乱の兆し」
バストゥーク068
「あの日の約束」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・砲室

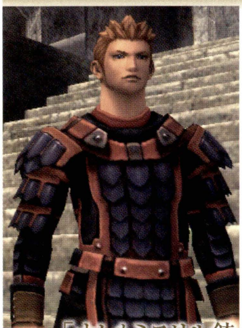
「私は自らを律し、自らの手で
道を極めようと強く思うのです」

ミスリル銃士隊のNo.4を務める、紅一点の隊士。ノーグで侍としての修行を積み、歴代最年少で銃士に抜擢された。若輩ながら物腰は落ち着いており、冷静沈着な態度で任務に当たるが、同じく最年少で入隊したナジに対しては軽口をたたくこともある。父や母から受け継いだ「刀は抜かぬためにある」という信条を胸に、みずからを律することで侍の道を極めんとする志を持つ。

大統領府の若き"門番"

ナジ

Naji



おもな登場シーン

バストゥークM1-1
「ツェールン鉱山からの報告」
プロマシア3-1
「龍王の導き」
アトルガンM39
「連合の混迷」
バストゥーク069
「祖母の心孫知らず」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・
大統領府前

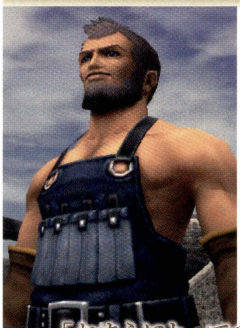
「オレもミスリル銃士の一員に
なったってのに、門番ばかりでさ」

アヤメと同時期にミスリル銃士となった、隊のNo.5。お調子者だが気の良い青年で、ミッションに取り組む冒険者に対しても気さくに接する。軽率な言動が目立つためか、大統領府の門番をはじめとする雑務ばかりまかされており、重要な任務を与えられることの多いアヤメにライバル心を燃やす。銃士隊の斬りこみ隊長を自称するだけあって、剣の腕前はなかなかのもの。

共和国の発展を支えた偉大な技師

シド

Cid



おもな登場シーン

バストゥークM1-2
「彼の名はシド」
バストゥークM7-1
「完成品のイメージ」
プロマシア1-3
「母なる石」
バストゥーク057
「工房長の秘密」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・
シド研究室

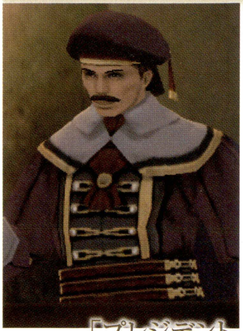
「おまえにとっての
完成品のイメージを忘れるな」

バストゥークの大工房で日夜研究に励む工房長。内燃機関を搭載した「機船」を製造して以来、飛空艇の設計など数多くの功績を残した英雄で、「天賦の技師」の肩書きを持つ。新米官僚だったカルストの政治家としての能力に目をつけ、彼を大統領に推薦した人物でもある。研究となったら人を寄せつけないようなところもあるが、ふだんは誰とでも腹を割って接する豪快な性格の持ち主。

頑固だが愛国心あふれる大統領

カルスト

リヒター・カルスト
Hrichter Karst



おもな登場シーン

バストゥークM2-3
「バストゥークを離れて」

バストゥークM4-1
「魔晶石を奪え」

バストゥークM7-2
「それぞれの行方」

バストゥークM9-2
「双刃の邂逅」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・大統領執務室

「プレジデント、だ。
私のことはそう呼ぶように」

2年前にシドの推薦を受けて選出された、バストゥークの現大統領。官僚時代からツェールン鉱山の再開発案などを提言し、共和国に貢献してきた。徹底的な実利主義者であり、私情をあまり表に出さないことから冷徹な人物と評されがちだが、心には温かい情や優しさを秘めている。"大統領閣下"と呼ばれるのが嫌いで、"プレジデント"と呼ばないと不機嫌になってしまう。

種族間の融和に尽くす少女

コーネリア

コーネリア・カルスト
Cornelia Karst



おもな登場シーン

バストゥークM3-1
「四銃士」

バストゥークM7-1
「完成品のイメージ」

プロマシア3-1
「龍王の導き」

バストゥークQ07
「ガルカと少女」

おもな登場場所

バストゥーク鉱山区・鉱石通り

「やっぱり……自分の力で何か
できるなんて思い上がりなのかな?」

大統領カルストのひとり娘。ヒュームとガルカが対立する現状を打開しようと、たびたび大統領府を抜け出しては鉱山区のガルカ居住地を奔走している。もっとも、思いこみが激しく無鉄砲な性格ゆえに、気持ちがカラまわりして人々に迷惑をかけてしまうことも多い。また、正義感が強く潔癖な性分から、目的を達成するために手段を選ばない父親とは衝突しがち。

大統領の良き理解者

ルシウス

Lucius



おもな登場シーン

バストゥークM1-1
「ツェールン鉱山からの報告」

バストゥークM2-3
「バストゥークを離れて」

バストゥークM3-3
「ジュノへ」

バストゥークM9-1
「最後の幻想」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・大統領補佐官室

「プレジデントもああ見えて
期待しておいでだと思う」

バストゥークの内政を仕切る、大統領主席補佐官。カルストの片腕的な存在で、公務における彼の負担を少しでも減らそうと日々尽力している。高位の文官ながら物腰はやわらかく、任務を終えた冒険者を明るくねぎらうこともある好人物。共和国が工業技術に偏重している現状に危機感を覚えてはじめた魔法の研究は、新しい魔法の開発に貢献するなどの成果を国にもたらした。

重大な秘密を抱えた子ども

グンパ

Gumbah



おもな登場シーン

バストゥークM6-1
「語り部現る!?」

バストゥークM7-2
「それぞれの行方」

バストゥークM8-2
「その記憶を紡ぐ者」

バストゥークQ12
「剣を継ぐ者」

おもな登場場所

バストゥーク鉱山区・民家

「実はね……ウェライの
消息を追ってほしいんだ」

種族意識の強いガルカの一族にしては珍しく、束縛を嫌い自由を愛する少年。前世からの親友であるガルカの古老ウェライが転生の旅に出るまでは、彼とふたりで暮らしていた。口調こそ年相応に無邪気だが、子どもにしては妙に博識だったり、考えかたが大人びていたりと、謎めいた部分を持つ。鉱山区にたびたび顔を出すコーネリアとは、気心の知れた関係にある。

ガルカたちの心を支えた古老

ウェライ

Werei



おもな登場シーン

バストゥークM7-2
「それぞれの行方」

バストゥークM8-2
「その記憶を紡ぐ者」

バストゥークQ75
「暗黒剣」

「記憶を失っても、
私たちは、永遠に親友だ」

アイアンイーターに剣術の手ほどきをした過去を持つ、ガルカの最長老。語り部が姿を消して以来、ガルカたちの心のよりどころとなっていたが、自身の死期を悟り、親友のグンパに別れを告げないまま転生の旅に出た。

傍若無人な官僚

アロイス

アロイス・ミュラー
Alois Muller



おもな登場シーン

バストゥークM2-2
「涸れ谷の怪物」

バストゥークM9-1
「最後の幻想」

バストゥークQ68
「あの日の約束」

おもな登場場所

バストゥーク大工房・大統領府

「銃士ふぜいが
私に口出しするか!」

バストゥークの工務省大臣を務める官僚で、典型的な腐敗政治家。みずからの美食趣味を満たすためだけに冒険者に指令を出すなど、公私混同な行動が目立つことから、大統領府内では彼を問題視する声もある。

負けず嫌いなグンパの悪友

デッツォ

Detzo



おもな登場シーン

バストゥークM3-2
「忘れられた鉱山にて」

バストゥークM8-2
「その記憶を紡ぐ者」

バストゥークQ09
「ライバル」

おもな登場場所

バストゥーク鉱山区・鉱石通り

「オレにはわかるんだ……。
あいつ、すごく落ち込んでる」

鉱山区に住む、小生意気なガルカの子ども。グンパのことを極端にライバル視しており、何かにつけて勝負を挑む。言葉づかいこそ乱暴だが、落ちこむグンパを気にかけるような友だち思いの少年でもある。

好奇心旺盛な冒険者

ハニ

Hani



おもな登場シーン

バストゥークM3-1
「四銃士」

バストゥークM7-2
「それぞれの行方」

おもな登場場所

ワールンの祠

「いやー、助かりました!
あなた、強いですねえ」

バストゥークを拠点とする冒険者。ミスリル銃士隊主導の奇襲作戦に参加するなど、精力的に各地で活動している。もっとも、戦闘能力はあまり高くないのか、パルブロ鉱山でクゥダフたちにつかまってしまうひと幕も。

新たな語り部を名乗る人物

ポーバル

Povall



おもな登場シーン

バストゥークM6-1
「語り部現る!?」

おもな登場場所

バストゥーク鉱山区・鉱石通り

「汝、語り部の記憶を
疑うなかれ」

従者のガボットを引きつれて鉱山区を訪れた謎の少年。アルテパ砂漠で転生の時を迎えたさいに天の声を聞き、200年の記憶を受け継いで語り部になったと主張する。周囲のガルカたちの多くは、彼の話を信じるが……?

ポーバルにつき従う者

ガボット

Gabbot



おもな登場シーン

バストゥークM6-1
「語り部現る!?」

おもな登場場所

バストゥーク鉱山区・鉱石通り

「我々の元に語り部は
御降臨なさったのだ!」

コロロカの洞門でポーバルと出会い、その従者になったという人物。先代の語り部や暗黒騎士ザイド、古老ウェライを捜す必要はなくなったと声高に主張し、ポーバルを丁重にもてなすよう鉱山区のガルカに命じる。

物語の予備知識　バストゥーク共和国ミッション

ヒュームとガルカの確執

関連 バストゥークM1-1「ツェールン鉱山からの報告」(→P.77)など

バストゥークにおけるひとつの問題に、ヒュームとガルカの対立がある。両者は表面的には協調関係を築いているが、実際は物事に対する考えかたや価値観のちがいから、小さな衝突をくり返しているのだ。ガルカの強靭さよりもヒュームの高い技術力が尊ばれる現代において、ガルカの社会的地位や生活水準が相対的に低下していることも、両者の確執に拍車をかけている。



←自分たちを見くだし、ときには差別的な発言をすることもあるヒュームに対し、怒りを抱くガルカは多い。

ミスリル銃士隊

関連 バストゥークM3-1「四銃士」(→P.80)など

大統領直属の精鋭部隊で、バストゥーク共和国軍の顔とも言える存在。大統領府の警護をはじめ、国内の治安維持や獣人討伐、諸外国の調査や冒険者の育成など、幅広い活動を行なう。現在隊長を務めているのはフォルカーで、歴代の隊長としては、30余年前のラオグリムや、水晶大戦時のクララ(→P.379)の名があげられる。

■約30年前の銃士隊

約30年前の部隊には、語り部のラオグリムを中心に、格闘家のコーネリアや剣士のウルリッヒが在籍。北方の調査時にラオグリムとコーネリアが失踪してからはウルリッヒが隊長職を継いだが、彼ものちに謎の死をとげた。

■現在の銃士隊

現在では、ウルリッヒの甥であるフォルカーを隊長として、暗黒騎士のザイド、戦士のアイアンイーターと侍のアヤメ、そしてナジが隊に名を連ねる。なお、ザイドは闇の王の討伐後に行方不明となっているため、銃士隊の一員として活動をつづけているのは、残りの4名のみ。



←共和国軍のなかでも、特務部隊として名を馳せるミスリル銃士隊。隊員たちの個々の戦闘能力は、非常に高い。

転生

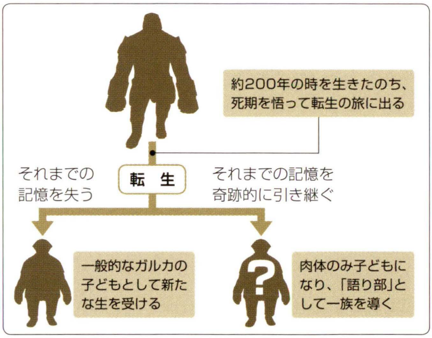
関連 バストゥークM8-1「流砂の鎖」(→P.85)など

長寿の者だと齢200を優に超える長命のガルカ族は、その死も他の種族とは著しく異なる。みずからの死期を悟った者は、単身いずこかへ旅立ち、すべての記憶を失った子どもの姿で人里にもどってくる、いわゆる「転生」と呼ばれる独特のライフサイクルを持つのだ。そのためか、ガルカ族には独特の死生観を持つに至る者が多い。

■語り部

一世代にひとりだけ現れる、前世の記憶を残したまま転生を終えたガルカを「語り部」という。ガルカたちは語り部を神聖なる指導者とし、その言葉に従うことで結束を固めてきた。しかし、およそ30年前に語り部のラオグリムが失踪して以来、語り部は長らく不在の状態となっており、ガルカの一族は不安を抱えている。

◆転生の流れ



ガルカの故郷

関連 バストゥークM8-1「流砂の鎖」(→P.85)など

ガルカたちは、もともとクォン大陸南西のゼプウェル島に文明を築いていた。しかし、約600年前に獣人アンティカとの戦いに敗れたため、島は現在アンティカの住む土地となっている。島に広がるアルテパ砂漠の中心部に存在する流砂洞は、かつてガルカの都だった場所だ。



←扉の近くにあるスイッチがガルカひとり分の重さに反応するなど、流砂洞にはガルカ文明の名残が見られる。



ミッションの流れ ▶▶▶▶▶▶▶ バストゥーク共和国ミッション

ヒュームとガルカの確執が深刻な問題となっているバストゥーク共和国。この国の物語では、国情を憂い、種族間の融和のために奮闘する人々の姿が描かれる。

- バストゥークM1-1「ツェールン鉱山からの報告」 P.77
- バストゥークM1-2「彼の名はシド」 P.78
- バストゥークM1-3「終わらぬ戦い」 P.78
- バストゥークM2-1「クリスタルライン」 P.79
- バストゥークM2-2「涸れ谷の怪物」 P.79
- バストゥークM2-3「バストゥークを離れて」 三国共通 P.80
- バストゥークM3-1「四銃士」 P.80
- バストゥークM3-2「忘れられた鉱山にて」 P.81
- バストゥークM3-3「ジュノへ」 三国共通 P.81
- バストゥークM4-1「魔晶石を奪え」 三国共通 P.82
- バストゥークM5-1「闇、再び」 三国共通 P.82
- バストゥークM5-2「ザルカバードに眠る真実」 三国共通 P.83
- バストゥークM6-1「語り部現る!?」 P.83
- バストゥークM6-2「海賊たちの唄」 P.84
- バストゥークM7-1「完成品のイメージ」 P.84
- バストゥークM7-2「それぞれの行方」 P.85
- バストゥークM8-1「流砂の鎖」 P.85
- バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」 P.86
- バストゥークM9-1「最後の幻想」 P.86
- バストゥークM9-2「双刃の邂逅」 P.87
- EPILOGUE

古老ウェライの失踪が呼ぶ波紋

国の任務を果たすことで、工房長シドやミスリル銃士隊の面々など、バストゥークにおける重要人物との出会いを重ねていく冒険者。それと同時に、ガルカたちが抱えるヒュームへの不信感や、古老ウェライが失踪したことによるガルカたちの動揺といった、国内での問題が示される。

加速するガルカたちの不安

獣人クゥダフの討伐という共同作戦を経て冒険者とミスリル銃士隊が絆を深める一方、少年デッツォの訴えを通じて、ガルカたちの動揺がさらに深まっていることが明らかに。

鉱山区に巻き起こる騒動

語り部を崇拝する鉱山区のガルカたちのもとに語り部を名乗る少年が現れ、大きな騒動に発展してしまう。それと並行して、国の未来を支える若者たちの心情が語られていく。

明かされる語り部の正体

冒険者たちが古老ウェライの消息を追う過程で、真の語り部が判明。さらに、暗黒騎士ザイドの口から、語り部崇拝の呪縛を断ち切ってこそ、バストゥークで暮らすガルカたちの未来が開けるという展望が語られる。

刃をまじえるふたりの剣士

動揺の極地に達したガルカたちがヒュームへの暴動を起こすも、真の語り部の呼びかけで騒動は鎮火。その後、ミスリル銃士隊の隊長フォルカーこそが人々の導き手にふさわしいと考えたザイドは、刃をまじえて彼に思いを伝えようとする。

物語の舞台

バストゥーク共和国ミッション



1 バストゥーク共和国（首府バストゥーク）

関連 バストゥークM1-1 など

バストゥーク共和国の首府。街の西端に位置する大工房は、共和国の産業を象徴する場所であるとともに、行政の中心地でもある。大統領カルストや、彼を護衛するミスリル銃士隊とは、多くのミッションで顔を合わせることに。

2 パルブロ鉱山

関連 バストゥークM1-3 バストゥークM7-2

ミスリルが採掘されることで名高い鉱山。バストゥークが獣人クゥダフから奪い利用していたが、現在ではふたたびクゥダフの支配下にある。冒険者は獣人退治や、ハニという人物の捜索を行なうべく、この鉱山へ向かう。

3 ベドー

関連 バストゥークM3-1

広大な沼地に作られた、クゥダフ族の本拠地。周囲の足場の悪さから天然の要害となっており、各国の討伐隊を長く苦しめてきた。ミスリル銃士隊の主導で、防衛線を築くカッパークゥダフの掃討作戦が行なわれる。

4 西アルテパ砂漠

関連 バストゥークM6-1 バストゥークM9-1

ゼプウェル島の西部に広がる、広大な砂漠地帯。鉱山区に現れた語り部の真贋を確かめるべく、冒険者はアルテパの月石を求めてこの砂漠を訪れる。北東には、グスタフの洞門を調査するさいの拠点となる集落ラバオがある。

5 ノーグ

関連 バストゥークM6-2

バストア海を荒らす海賊たちの船が寄港する、闇の貿易港。ミスリル銃士隊のアヤメは、かつてこの場所で侍としての修行を積んだという。外交の一環として港を訪れた冒険者を、頭領ギルガメッシュは温かく迎え入れる。

6 流砂洞

関連 バストゥークM8-1

獣人アンティカの本拠地となり果てた、かつてのガルカの都。暗黒騎士ザイドは、そこかしこから砂漠の砂が流入するこの地へ冒険者を呼び寄せ、ガルカとアンティカの戦いの歴史や、転生にまつわる話などを聞かせる。

7 クフタルの洞門

関連 バストゥークM8-2

西アルテパ砂漠とヴォルボー半島をつなぐ洞窟。アンティカに故郷を追われたガルカたちが、クォン大陸への脱出を図るために通ったとされる。冒険者はこの洞窟で、古老ウェライが転生の旅路で残した木片を見つけることに。

8 グスタフの洞門

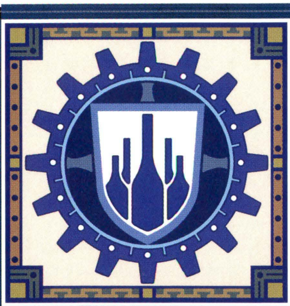
関連 バストゥークM9-1

有望なミスリル鉱脈を切り開くべく、ヒュームの山師グスタフによって掘られた坑道。洞窟内で発見される奇跡の塩には老化を防ぐ作用があるとされており、アロイス大臣はその塩を手に入れてくるよう冒険者に命じる。

9 ズヴァール城

関連 バストゥークM9-2

20余年前、獣人勢力を率いて水晶大戦を引き起こした闇の王の居城。ミスリル銃士隊の隊長フォルカーと暗黒騎士ザイドの因縁がはじまった地であると同時に、ふたりが互いの思いに決着をつける場所でもある。



The Republic of Bastok

ミッションストーリープレイバック

バストゥーク共和国ミッション

約400年前、ヒュームとガルカの協力によって建国された産業国バストゥーク。しかし、時代が進み、ヒュームの技術力ばかり尊重される風潮が強まった現在、もはや両種族の社会的な格差は歴然としていた。見えざる深い溝にはばまれたヒュームとガルカの融和を導き、共和国の新たな未来を切り開くべく、冒険者は尽力していく。

Pick up! ヒュームとガルカの関係

バストゥークのヒュームとガルカは、表向きには共存関係を築いているが、社会的な格差などから、水面下では不仲の状態にある。その現状を政府は憂慮し、日々打開策を講じているのだ。しかし、ガルカたちのヒュームに対する不信感はなおも増大しつづけ、バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」(→P.86)では、暴動にまで発展してしまう。



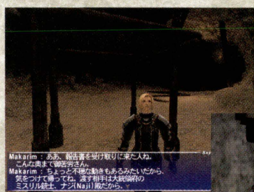
⬆バストゥークに住むガルカの多くは、ヒュームへの不満を胸に抱えている。

バストゥークM1-1「ツェールン鉱山からの報告」

関連 バストゥークM6-1「語り部現る!?」(→P.83)

民族問題に揺らぐバストゥーク

バストゥーク共和国に所属した冒険者にはじめて言い渡されたミッションは、鉱山区の一角に入口を構えるツェールン鉱山で、監察官から報告書を受け取るというもの。冒険者が首尾良く報告書を手に入れてミスリル銃士隊のナジに手渡したとき、大統領補佐官のルシウスが姿を見せる。報告書に目を通したルシウスは、ガルカたちがヒュームに反発して語り部の再来を待ち望んでいる現状に、強い懸念を示すのだった。



⬅ツェールン鉱山の深部で監察官を務めるマカリムは、報告書をナジに渡すよう冒険者に伝える。



➡ミスリル銃士隊のNo.5であるナジ。大統領府の門番や冒険者の対応といった雑務がおもな仕事だ。



「これからも私の方に報告書は集めてくれ」

⬅バストゥークの憂国の徒ルシウスは、大統領を気づかい、独自に民族問題の解決に取り組む。

だいじなもの 鉱山労働報告書

> ツェールン鉱山より報告
> 「労働者の大半を占めるガルカたちの労働意欲の低下は著しい。ヒューム監督官への反抗的な態度も強く見受けられる。30年前に失踪した『語り部』が再び現れることを期待する声も多いもよう」
> ツェールン鉱山監督官　マカリム

ツェールン鉱山で働くガルカたちの様子をまとめた報告書。一族の支柱である語り部が不在なせいで、ガルカたちが精神的に不安定になっていることがうかがえる。

Pick up! 銃士隊長フォルカー

パルブロ鉱山が獣人クゥダフに奪還された事件をきっかけに先代の隊長が辞任して以来、フォルカーは約14年間ミスリル銃士隊の隊長を務めてきた。その代表的な功績としては、水晶大戦で闇の王を討ち取ったことがあげられる。屈強な戦士である彼は、大統領の指令で各地を飛びまわっていることが多く、バストゥーク国内にはあまり姿を見せない。

Pick up! ゲートハウスを訪れる人々①

ゲートハウスを訪れる人物は、冒険者がどの場所のゲートハウスに人形のパーツを届けたかによって変わる。具体的には下記のとおりで、各人ともバストゥークに関わる問題や歴史について語るのだ。

■鉱山区での会話

アイアンイーターがガードに、古老ウェライを失ったことでガルカたちに動揺が広がっていないか確認するとともに、鉱山区に関するさらなる調査を命じる。

■商業区&大工房での会話

ルシウスがナジに、パルブロ鉱山がもとはクゥダフの聖地でありバストゥークがそれを奪ったことと、クゥダフ人形にまつわる伝承について話す。

■港での会話

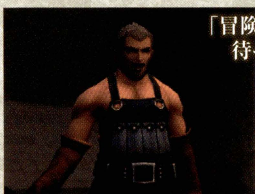
シドがガードに、鉱山区に広がるガルカたちの動揺が港にも影響をおよぼすかもしれないと注意したのち、ノーグの動きが活発になっていることも伝える。

バストゥークM1-2「彼の名はシド」

関連 バストゥークM2-1「クリスタルライン」(右ページ参照)

共和国を代表するふたりの勇士

数々の研究開発でバストゥークの発展に貢献してきた工房長シド。冒険者は彼から、西方にあるダングルフの涸れ谷で大気成分の調査を行なってほしいと頼まれる。任務を終え、冒険者が調査結果をシドに報告していると、他国に派遣されていたというミスリル銃士隊の隊長フォルカーが現れた。彼はシドへのあいさつもそこそこに、大統領に謁見するべくその場を去っていく。



「冒険者か。待っておったぞ」

⬅研究者肌ながら気さくな性格のシド。国内で、彼の名前を知らぬ者はいないという。



➡バストゥークに帰国し、シドのもとへあいさつに訪れたフォルカーは、冒険者にも激励の言葉をかける。

会話 フォルカーとの対面

フォルカー：自己紹介が遅れた。わたしはフォルカー。ミスリル銃士隊隊長だ。どうやら君はバストゥークの新しい冒険者のようだな。これからも精進して欲しい。
シド：まだ2回目とは言え、よくやってくれた。ゲートハウスへは、わしの方から連絡しておく。
フォルカー：それでは工房長。後ほど伺います。プレジデントの小言を聞きに行かねばなりませんので。
シド：そういわず奴を支えてやってくれ。悪い奴ではないのだ。

バストゥークM1-3「終わらぬ戦い」

関連 バストゥークM3-2「忘れられた鉱山にて」(→P.81)

鉱山区の視察に訪れた者

パルブロ鉱山を占拠する獣人クゥダフの討伐を命じられた冒険者は、討伐の証拠となるクゥダフ人形のパーツを持ち帰る。そのとき鉱山区のゲートハウスを訪れたのは、ミスリル銃士のアイアンイーターだった。彼は、ガルカたちの心の支えだった古老ウェライが姿を消したことで、鉱山区のガルカが動揺していないかとガードに尋ねる。



⬅首府バストゥークの北方にあるパルブロ鉱山でクゥダフたちを倒し、クゥダフ人形のパーツを集める冒険者。

「住民に動揺が広まっているのを懸念しているのだ！」



➡形式どおりの返答をするばかりで鉱山区の現状を正しく認識していないガードに、アイアンイーターは声を荒げる。

アイテム クゥダフたちが所持する人形



クゥダフ人形の胴
黄銅でできたクゥダフの呪術用人形。
その胴体の部分。

パルブロ鉱山のクゥダフたちが持つ人形は、上記の胴のほかに頭、腕、足の計4パーツがある。ルシウスによると、この人形はクゥダフたちの信仰の象徴であり、彼らの始祖である英雄を示しているのだという。

Pick up! クリスタルラインの謎

シドは、ヴァナ・ディール各地の「岩」から延びる「クリスタルライン」に着目し、日々研究を進めている。もっとも、バストゥークミッションでは、「クリスタルラインが強力なクリスタル反応を発するラインである」ということ以外はわからない。クリスタルラインがいつから存在し、どのような役割を持っているのかは、『ジラートの幻影』(→P.126)や『プロマシアの呪縛』(→P.142)のストーリーで明らかになっていくのだ。



⬆各地の「岩」は、白魔法「テレポ○○」を使用したときの移動先でもある。

Pick up! バストゥーク上層部の腐敗

バストゥークにおける政治家や官僚の腐敗は、日を追うごとに悪化の一途をたどっている。最大の省庁である工務省の大臣アロイスも、ワイロのやり取りを行なう典型的な腐敗政治家のひとりだ。彼のほかには、大工房の管理官も商人からワイロを受け取っており、バストゥークQ55「七つの緻密なトリックを」(→P.267)でその事実が描かれる。

バストゥークM2-1「クリスタルライン」

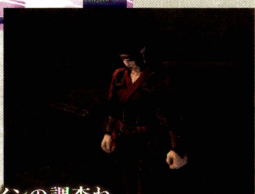
関連 ジラートM04「ウガレピ寺院」(→P.135)

「岩」の調査におもむいて

コンシュタット高地にある巨大な建造物、デムの岩。そこからジュノへ向かって延びるクリスタル反応「クリスタルライン」の研究を進めるシドは、デムの岩にて変色クリスタルを入手してくるよう冒険者に頼む。冒険者の帰還後、シドは報告書をまとめ、それをミスリル銃士隊へ渡してほしいと冒険者に依頼。報告書を受け取った銃士隊のアヤメは、クリスタルラインについてさらなる調査が行なわれることを予測するのだった。



⬅冒険者がデムの岩の近くでクリスタルをかざすと、それが変色クリスタルへと変わる。



➡ミスリル銃士隊の紅一点であるアヤメは、報告書に目を通すと冒険者に礼を告げる。

「クリスタルラインの調査ね。そろそろ我が隊も乗り出すのかしら?」

会話 報告書を受け取るアヤメ

アヤメ：隊長への報告か……クリスタルラインの調査ね。そろそろ我が隊も乗り出すのかしら？ (冒険者に)あ、どうもありがとう。わざわざごめんね。工場長もお忙しいから……。それとちょっと聞きたいんだけど、どうして私のところに？ ミスリル銃士なら、他にもいたでしょ？ ナジとか入口にいるし。
(「アヤメが信頼できそうだったから」と答える冒険者)
アヤメ：あら、ありがとう。私も風格が出てきたってことかな。……まあナジよりはね。あなた人を見る目があるわね。これからも頑張ってね。

バストゥークM2-2「涸れ谷の怪物」

関連 バストゥークM9-1「最後の幻想」(→P.86)

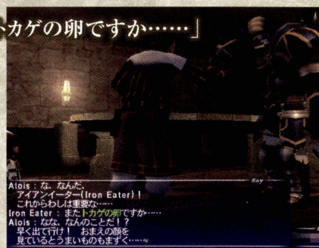
高慢な政治家の指令

工務大臣アロイスの要請で、冒険者は具体的な理由を告げられぬままリザードを倒し、トカゲの卵を本国に持ち帰る。すると、そこへアイアンイーターが現れ、今回のミッションが単に大臣の食欲を満たすためのものだったことを指摘。逆上したアロイスは、ガルカに対する差別意識をあらわにし、アイアンイーターを部屋から追い出す。



⬅トカゲの卵を手に入れた喜びで、それが自分の好物だと口をすべらせるアロイス。

「またトカゲの卵ですか……」



➡アロイスのもとを訪れたアイアンイーターは、大臣の公私混同な振る舞いに頭を抱える。

会話 アイアンイーターの直言

アイアンイーター：大臣、例の件の指令書がまだ届いておりませんが……。
アロイス：な、なんだ、アイアンイーター！ これからわしは重要な……。
アイアンイーター：またトカゲの卵ですか……。
アロイス：なな、なんのことだ!? 早く出て行け！ おまえの顔を見ているとうまいものもまずく……。
アイアンイーター：……わかりました。指令書の方は銃士隊の者にお渡し下さいますように。

Pick up! 大統領の人柄

このミッションで冒険者は、はじめてカルスト大統領と会うことになる。彼の口調は非常に厳しく、冷徹な印象を与えるため、国内での評判はあまりかんばしくない。しかし、カルストは感情を表現するのが苦手なだけであり、バストゥークミッションが進むにつれ、彼が実際は温かい心を持ち、国を良くするために尽くす好人物であることが見えてくる。

Pick up! 鉱山区へ駆け出す少女

大統領府を訪れたとき、冒険者は鉱山区へ向かうひとりの少女とすれちがう。彼女は大統領カルストのひとり娘でコーネリアといい、対立するヒュームとガルカの仲を取り持とうと、大統領府を抜け出しては日々奔走しているのだ。彼女の活動の様子は バストゥークQ07「ガルカと少女」(→P.253)や バストゥークQ08「心の壁」(→P.253)で見られるが、問題を解決しようとする気持ちばかりが先行し、人々を困惑させている模様。



⬆コーネリアの自由奔放ぶりには、アイアンイーターも手を焼いている。

バストゥークM2-3「バストゥークを離れて」

関連 三国共通M2-3「バストゥークを離れて」(→P.122)

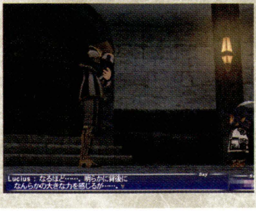
大統領の勅命を受け他国へ

複数のミッションをこなし、国からの信用を得た冒険者は、ナジの案内で大統領カルストと直々に面会することに。カルストは冒険者に、サンドリア王国やウィンダス連邦へ出向いてそれぞれの国に貢献するとともに、内実調査を行なうよう命じる。任務を無事に終え、各国の情勢と、闇の血族が暗躍している事実を報告した冒険者は、一人前の冒険者としての承認を受けるのだった。

「健闘を祈る。急いで旅支度をしろ」



⬅冒険者に遠征を言い渡すカルスト。その目的は、サンドリアやウィンダスの内情調査と、冒険者の育成にある。



➡冒険者の報告を聞き、獣人の背後にひそむ大きな力を感じたルシウスは懸念を示す。

会話 冒険者の報告を受ける要人たち

カルスト：それでは、獣人たちを束ねる組織なり人物が存在すると……そういうことだな？　ルシウス、フォルカーと共にこの報告を受けて対策を検討しろ。クゥダフへの警戒を怠らぬよう。もう時間がない。貴様の説明は要領を得んな。ルシウス、報告を聞いておけ。(立ち去る)
ルシウス：獣人たちの状況をもう少し詳しく聞かせてもらえるか？　(冒険者の話を聞き)なるほど……。明らかに背後になんらかの大きな力を感じるが……。よくやってくれた。また後で、大きなミッションを依頼することになるかもしれない。そのときはよろしく頼む。プレジデントもああ見えて期待しておいでだと思う。

バストゥークM3-1「四銃士」

関連 バストゥークM3-3「ジュノへ」(右ページ参照)

クゥダフの本拠地にて

ミスリル銃士隊とともにクゥダフの本拠地ベドーへ奇襲攻撃をかけるよう命じられ、大統領府に出頭する冒険者。4人のミスリル銃士をまじえた作戦会議を経て、アヤメやナジの指揮のもとベドーに侵入した冒険者は、敵の防衛線を成すクゥダフ兵の掃討を開始した。作戦終了後、ともに作戦に参加したダルザックが気になるひとことをつぶやく。今回の作戦は、これから先の大きな使命に備えて、冒険者の研修と選別を行なうために決行されたのではないか、と——。



⬅No.2のザイドをのぞく、4人のミスリル銃士が集結。今回の作戦の立案者はアヤメだ。



➡ひさびさの実戦任務に興奮したナジは、戦いに夢中になって集合に遅れてしまう。

会話 獣人の討伐を終えて

アヤメ：よし、十分な成果は得られたようだね！　後はナジの帰還を待つだけだけど……。もう！　何をやっているの、アイツは！
ナジ：お待たせ！　いやー、聞いてくれよ、俺の武勇伝を！
アヤメ：遅い！　撤退時期を見誤るところだったぞ！　いつも心配させてくれる！
ナジ：だって久しぶりの実戦だから腕がなって腕がなって……。
アヤメ：以上で作戦は終了！　これにてこの遊撃隊を解散とする。報告は私がまとめて行う。御苦労だった。
ナジ：おい、お、怒るなよぉ〜〜。

Pick up! ゲートハウスを訪れる人々②

バストゥークM1-3「終わらぬ戦い」(→P.78)と同じく、このミッションでも、求められたアイテムを届けた場所によって、登場する人物が右のように変わる。下記で紹介した鉱山区での会話以外でとくに興味深いのは、大工房での会話。この会話を聞くと、今回のミッションがシドによって提案されたものであり、グロコライトは彼が研究に用いるために欲していたことが判明するのだ。

■鉱山区での会話

アイアンイーターがガードに鉱山区の様子を尋ねたのち、ガードの報告を信じたアイアンイーターに対して、デッツォが頼れる者のいない一族の不安を訴える。

■商業区での会話

フォルカーがガードに、鉱山区での動揺が商業区にも影響をおよぼしていないかを確認。冒険者に対しては、グスゲン鉱山でザイドに会ったかどうかを尋ねる。

■港での会話

アヤメがガードに、天晶堂やノーグの動きに注意して港の安全を守るよう指示。その後、ガードたちが港に住むアヤメの家族について語り合う。

■大工房での会話

シドが、グロコライトを欲していたのは自分だと明かす。また、ルシウスが、魔法の研究に利用するためにグロコライトをシドから借り受ける。

バストゥークM3-2「忘れられた鉱山にて」

関連 バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」(→P.86)

怪物の守る貴石を求めて

ミスリル鉱が枯渇し、廃鉱となったグスゲン鉱山――そこには、グロコライトという珍しい鉱石を持つ魔物がいるという。野兎の肉をエサに魔物をおびき出し、グロコライトを手にした冒険者が本国にもどると、鉱山区のゲートハウスにふたたびアイアンイーターが姿を現す。鉱山区の様子を確かめる彼に、大事には至っていないとガードは答えるが、ガルカの子どもデッツォは、ガルカたちが不安を抱えていることを強く訴えるのだった。



←鉱山区に住むガルカのダヴィアドから、グロコライトに関する情報を得る冒険者。



「見損なったよ! アイアンイーターさん!」

➡デッツォは、ガードの報告を真に受けてしまったアイアンイーターに怒りをぶつける。

バストゥークM3-3「ジュノへ」

関連 三国共通M3-3「ジュノへ」(→P.123)

東西大陸をつなぐ都市国家で

商業都市ジュノへ大使館員として派遣されることになった冒険者は、くわしい話を聞きに大統領府のそばにある補佐官邸を訪れる。そこでジュノへの紹介状を受け取り、大使館に到着した冒険者を待っていたのは、大使がデルクフの塔からもどってこないという知らせだった。急ぎ塔へ向かった冒険者は、地下に捕らわれていた大使を救出し、正式にジュノ大使館員に任命される。



←カルストやフォルカーと協議を行なった結果、冒険者がジュノへの派遣人員に選ばれたと話すルシウス。



➡クフィム島に建つデルクフの塔におもむき、冒険者は大使のアルタイルを救出する。

「助けてくれて感謝する。私はバストゥーク大使アルタイルだ」

会話　アイアンイーターを責めるデッツォ

デッツォ：あんなヒュームの言うこと、信じるのかよ!!　もうあんたぐらいしか頼れる人がいないんだよ！　わかってる!?　語り部も、暗黒騎士もいない……まとめ役だったウェライもいない……。それに、グンパもいつもと変わらない様子だけど、オレにはわかるんだ……。あいつ、すごく落ち込んでる。
アイアンイーター：そうか……。おまえも、そしてグンパも知らないかもしれんが、実はグンパとウェライは、前世の親友だったのだ。先にグンパが転生の旅に出ることになったが、転生後、記憶を失っても何かに導かれるようにこの街にグンパも戻ってきた。そしてウェライとグンパは再び奇妙な同居生活を始めた……。たしかに、ショックだったろうな……。

会話　ジュノへの旅立ち

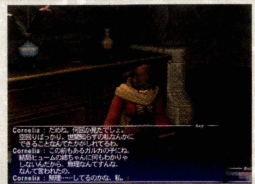
ルシウス：君か。よく来てくれたな。話はすでに聞いているかもしれないが、ジュノの大使館で、重要な任務を行える人員を必要としている。プレジデントやフォルカー隊長と協議し、今までの数々のミッションをこなして来た君なら可能であろうと判断された。紹介状を持ってジュノにある大使館に向かってほしい。ハンス。紹介状を。
ハンス：はっ。こちらでございます。
(紹介状を受け取る冒険者)
ルシウス：よろしく頼む。君ならできると信じている。

Pick up! フォルカーの叔父の罪

各地で魔晶石に触れたとき、冒険者はさまざまな幻影を見る。なかでもバストゥークミッションに関わりが深いのは、ベドーの魔晶石「ミノ石」が見せる物語。そこでは、30余年前の北方調査隊に参加していたフォルカーの叔父ウルリッヒが、調査隊の仲間であるラオグリムを裏切る様子が見て取れるのだ。もっとも、フォルカーはその事実を知らず、バストゥークM9-2「双刃の邂逅」(→P.87)で叔父の罪に苦悩することになる。

Pick up! コーネリアの名前の由来

この時期になると、コーネリアから興味深い話が聞ける。その内容は、彼女の名前が、約30年前に命を落としたミスリル銃士コーネリアのような優しい人間になるように、との願いをこめてつけられたというもの。彼女がヒュームとガルカの融和のために日々奔走しているのは、銃士コーネリアの慈愛の精神を引き継いでいるからとも言える。



⬆カラまわりしていることを自覚しつつも、コーネリアは自分の信念をつらぬく。

バストゥークM4-1「魔晶石を奪え」

関連 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

ジュノ大公の指令

デルクフの塔での一件で冒険者の実力を認めたアルタイル大使は、ジュノ公邸へ派遣する人員に冒険者を指名する。ジュノ大公カムラナートの命を受け、各地の獣人拠点で魔晶石を集めた冒険者は、闇の王の幻影と遭遇。事の顛末を大公に報告しているさなか、本国バストゥークをはじめとする各国の首脳が襲撃されたとの急報が届く。

「塔での働きを見込んで、君に行ってもらいたい」



⬅アルタイルは、新人の大使館員ながら功績めざましい冒険者に、ジュノ公邸への出頭という大役をまかせる。



➡本国の一大事を知った冒険者は、急報を記した書状をジュノ大使館で受け取り、バストゥークへと向かう。

だいじなもの ジュノへの急報

「バストゥーク大統領府に賊が侵入。
賊はプレジデントを襲ったもよう。
至急帰国されたし」

バストゥークからジュノ大使館に届いた書状。所属国によって書状の内容は異なり(→P.60、106)、バストゥークの場合は、首脳の危機を伝えながらも、その安否が明確には記されていないのが特徴。

バストゥークM5-1「闇、再び」

関連 三国共通M5-1「闇、再び」(→P.124)

打ち破られし封印

帰国したバストゥークでは、カルストこそ無事だったものの、闇の王を封印する護符が奪われていた。議会の承認を得なければ自由に動けないミスリル銃士隊にかわり、冒険者は北の遺跡フェ・インへ最後の護符の状態を確かめに向かう。ところが、その護符はすでに破られたあとだった。冒険者の報告を受けたカルストは、本来フェ・インの護符を守るべきサンドリアへの苦言をもらしつつも、今後の指令を待つよう冒険者に伝える。

「やはりフェ・インの封印も破られていたか……」



⬅封印の護符が効果を失ったことで闇の王の復活が迫り、一同は重い空気に包まれる。



➡冒険者の話を聞いたフォルカーは、闇の王を倒したのは本当はザイドだったことを明かす。

会話 ザイドについて語るフォルカー

フォルカー：フェ・インで黒ずくめのガルカに会ったと言ったな？間違いない……ザイドだ。20年前に姿を消していたが、やはり、闇の血族を探っていたか。奴はミスリル銃士No.2ウォークラウド。ヒュームからつけられた名で呼ばれるのを嫌い、本名のザイドで通していたが……。闇の王を倒したのも奴だ。だから、今の隊長の座には奴がつくべきだったのだ……。いったいなぜ姿を消す必要が……。30年前の叔父上のことと言い、ザイドのことと言い、いったいあの地に何が……。すまんな。考えすぎるのも良くない。所詮私は一介の銃士に過ぎない。国のために働くのみだ。

Pick up! カルストが推薦された理由

闇の王を討伐した冒険者がバストゥークに帰還したとき、シドはカルストを大統領に推薦した理由を語る。かつてパルブロ鉱山で落盤事故が発生したさい、パルブロ鉱山を捨て、ツェールン鉱山を再開発する案を提出したカルストに政治的手腕の高さを感じた——というのがその理由だ。バストゥークミッションで描かれるカルストの功績はほかにもあり、それは バストゥークM7-1「完成品のイメージ」(→P.84)でシドの口から語られる。

Pick up! 語り部の宿命

グンパが語り部騒動の解決に動いた理由は、ポーバルの従者ガボットが「語り部が現れたから古老ウェライを捜す必要はもうない」と話したことにある。自分の親友であるウェライのことを得体の知れない連中に好き勝手に言われたグンパは、「語り部は例外なく早期に命を落とす」という話をしてポーバルを委縮させ、騒動を解決に導いたのだ。



↑グンパの機転の鋭さは、彼がただの子どもではないことをうかがわせるが？

バストゥークM5-2「ザルカバードに眠る真実」

関連 三国共通M5-2「ザルカバードに眠る真実」(→P.125)

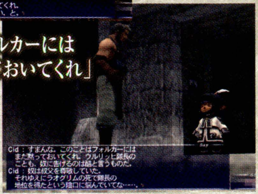
闇の王復活阻止

闇の王の復活を阻止するべく、カルストは冒険者を闇の血族の本拠地ズヴァール城へ送り出すことを決断。フォルカーからズヴァール城に関する説明を受けた冒険者は、城の建つバルドニアへ旅立つ。王の間に冒険者が踏みこんだとき、人間へのすさまじいまでの怨念を力に変え、ついに闇の王は復活を果たした。激しい戦いを制し、見事闇の王を討ち果たすことに成功する冒険者。帰国した冒険者から事情を聞いたシドは、そこで見た真実をフォルカーには伏せるように頼む。



←議会の賛同を得られず、ミスリル銃士隊を動かせないカルストは冒険者にすべてを託す。

「このことはフォルカーには まだ黙っておいてくれ」



➡ズヴァール城での出来事を知ればフォルカーが苦悩すると判断し、彼に真実を隠すシド。

バストゥークM6-1「語り部現る!?」

関連 バストゥークM8-1「流砂の鎖」(→P.85)

語り部は真か偽か

鉱山区に語り部が現れたと聞き、冒険者は現場で情報を集めることに。どうやら、従者ガボットを引きつれたポーバルという少年が、200年の記憶を授かったと話しているらしい。彼が身の証として持つアルテパの月石の真贋を確かめるよう頼まれた冒険者は、本物の石を持ち帰り、ポーバルの石がニセモノだと証明。さらに、古老ウェライと暮らしていた少年グンパのたくみな話術で、ポーバルたちのウソは暴かれるのだった。

「語り部は御降臨なさったのだ!」



←ポーバルの従者ガボットは、コロロカの洞門でポーバルと出会い、彼から200年の記憶を聞いたと主張する。



➡語り部を名乗り甘い汁を吸おうとしたふたりの計画は、グンパの機転で失敗することに。

会話　闇の王の正体を知り

シド：そうか、闇の王の正体は……。ザイドは薄々感づいていたのかもしれんな。だから部隊を離れて……。すまんな。このことはフォルカーにはまだ黙っておいてくれ、ウルリッヒ隊長のことも、奴に告げるのは酷というものだ。奴は叔父を尊敬していた。それゆえにラオグリムの死で隊長の地位を得たという陰口に悩んでいてな……。こうやって隠してしまうことが良いとは決して思わんが、我々弱い人間には、時という薬が必要なときもあるもんだ。

会話　ポーバルをおどかすグンパ

グンパ：ボク、ウェライから聞いたんですけど、語り部様って、記憶を持って転生した後の人生では、例外なく……。若いうちに、お亡くなりになってるんですよねぇ？
ポーバル：……!!
グンパ：語り部って仕事がそんなに大変なのか、それとも持って生まれた宿命なのかそんなとこはわからないんですけど……。そういえば、先代のラオグリム様もそうですよね？　北方の調査隊に参加して行方不明……。そんな宿命に立ち向かうなんて大変だなあ!!　ボクにはとてもできないなあ……。

Pick up! ナジとアヤメの考え

アヤメと同期の銃士であるナジは、最近彼女が心に迷いを抱えていることを知っていた。そして、今回の任務でアヤメがノーグへ行けば、修行のために銃士をやめてしまうかもしれないと考え、冒険者に任務を急がせることで、彼女がノーグに近づくのを防ごうとしたのだ。一方のアヤメは、ナジの心づかいを感じつつも、自分の信念を再確認するべく、あえてノーグへと向かう。

Pick up! リョウマの素性

アヤメがノーグから立ち去るさい、ギルガメッシュは彼女へ「リョウマに会っていけ」と声をかける。このリョウマとは、アヤメとその妹であるカエデの叔父のことで、バストゥークQ80「アヤメとカエデ」(→P.412)などでその姿が見られる。リョウマは、アヤメやカエデには愛情を持って接するが、その父であるエンセツにはあまり良い感情を抱いていない。

Pick up! 若きカルストの功績

かつてバストゥークで大規模な火災が起きたさい、人々の寄付を募って復興を図る案が採択されたものの、一向に状況は改善されなかった。かわりに選ばれたのが、商人たちに火災地域での商売優先権を与える見返りに出資させるという、カルストの案だ。父に反発してきたコーネリアは、この話を聞いたのをきっかけに、父と正面から向き合うようになる。

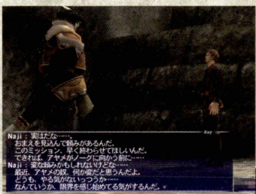
バストゥークM6-2「海賊たちの唄」

関連 バストゥークQ80「アヤメとカエデ」(→P.412)

交錯するふたりの銃士の想い

海賊たちの根城ノーグへ、アヤメとともに外交の一環として向かうよう命じられた冒険者。出発直前に冒険者を呼び止めたナジは、アヤメがノーグに着くよりも先に任務を終えてほしいと頼む。

冒険者がノーグで頭領ギルガメッシュに会い、彼の依頼を果たした矢先に、アヤメが現地に到着。かつて世話になった頭領から仲間に誘われるアヤメだが、彼女は侍として刀を振るうよりも、ミスリル銃士として人々に尽くしたいと口にする。



←ノーグへ行くことで、アヤメが銃士隊を辞めてしまうのではないかと心配するナジ。



→かつてノーグで侍の修行を積んだアヤメは、いまの自身が持つ偽りのない信念をギルガメッシュに伝える。

バストゥークM7-1「完成品のイメージ」

関連 バストゥークM7-2「それぞれの行方」(右ページ参照)

道を見失うコーネリア

シドの依頼で白亜の遺跡ロ・メーヴの調査を行なった冒険者は、目当ての素材を発見。帰国した冒険者とシドが話していると、グンパと言い争ったばかりのコーネリアがやってくる。大統領の娘という立場を利用せず、自分の力だけでヒュームとガルカを融和へ導くことをグンパに否定され、落ちこむコーネリア。そんな彼女に、シドはカルストが成功させた火災被害地の復興事業の話をし、手段の正しさにこだわるあまり、本当に実現したい目的を見失っていないかと問いかける。



←立場を活かしてウェライを捜すことをコーネリアに断られたグンパは、彼女と口論に。



→本来の目的である「完成品のイメージ」を見失わないように、とコーネリアに話すシド。

会話　受け継がれし信念

ギルガメッシュ：あんな退屈な国にいたら腕が鈍ってしょうがねえんじゃねえのか？　うちならいつでも大歓迎だぜ。刀を振るう機会をいくらでも提供できる。本気で考えてみねえか、アヤ坊？
アヤメ：ありがたいお言葉ですが、私はこの仕事に誇りを持っております。それは……この仕事は決して道を極めるためには近道ではありません。時には自らの未熟さ故に不覚を取ることさえあります。しかし……だからこそ私は自らを律し、自らの手で道を極めようと強く思うのです。刀は抜かぬためにある。銃は撃たぬためにある。それが、父や母より受け継いだ私の信念です。

会話　コーネリアとグンパの口論

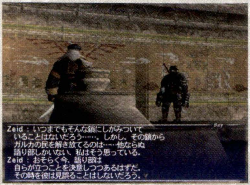
コーネリア：私は自分の力で少しでも役に立ちたいって……。
グンパ：そんなのただの自己満足だよ。自分が望もうが望むまいが、おねえちゃんはその立場にいるんだ。自分だけの力、なんてただの幻想だよ。自分に与えられた力を使わないのは、ただの……逃げ……。
コーネリア：何!?　言いたいことがあるなら言いなさいよ！
グンパ：ごめん……つい言い過ぎた。ボクが言えた義理じゃないよね。今言ったことは忘れて……。自分でもなんとかしてみるよ。

Pick up! ウェライが手紙を書いた意図

ウェライの手紙を読む場面では、グンパが語り部であることが判明する。ウェライがそれをガルカの民に明かさなかったのは、語り部であるグンパ自身がとまどいを抱えていることをわかっていたため。その一方で「語り部である自分にしかできないことがあるのでは」というグンパの迷いも、ウェライは理解していた。そんな親友の決断をうながすべく、ウェライは旅先で手紙を書いたのだ。

Pick up! ガルカの未来を憂うザイド

ガルカは古来、前世の記憶を持つ語り部を長として、その判断に従ってきた。しかしこの風習は、語り部ひとりに多大な重圧を与えてしまうばかりか、一族の判断力を失わせる危険性もはらんでいる。それに気づいたザイドは、語り部ラオグリムや古老ウェライといった一族の重要人物が姿を消したいまこそ、ガルカの民が自立し、民族としての新たな一歩を踏み出せるのではないかと考えた。



⬆ザイドは、一族自立のカギとなる語り部の出現を確信している様子。

バストゥークM7-2「それぞれの行方」

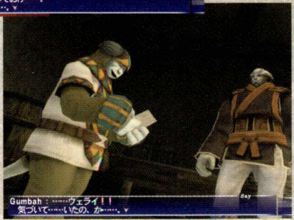
関連 バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」(→P.86)

手紙に遺された親友への想い

鉱山区の動揺を察して古老ウェライの行方を追うカルストは、ウェライから手紙を預かったハニという人物を捜すよう冒険者に指示。パルブロ鉱山でクゥダフに捕らわれていたハニを救出した冒険者は、ウェライが親友グンパに宛てた手紙を受け取る。そこには、自由を愛する性分でありながら語り部の宿命を背負うことになったグンパを励ます、ウェライの温かい言葉がつづられていた。



⬅コーネリアからハニの話を聞いたカルストは、自分の日々の行動は正しいのかと悩む彼女に、信じる道を進めとさとす。



➡冒険者が持ち帰った手紙を読むグンパ。親友を想うウェライの言葉に、グンパの心は強く揺り動かされる。

会話 グンパに宛てた手紙

ウェライ：記憶を持って転生した語り部はその後例外なく、非業の死を遂げている。再び転生を果たした、という報告は一度もない。それがどういう宿命によるものかはわからない。その恐怖は、いかばかりであろうかと思う。けれどこれだけは言わせてくれ。おまえは、迷っているはずだ。自分にしかできないことがあるのではないか、と。語り部が、ではなく、おまえ自身が為すべきことを為してくれ。おまえ自身が信じる道を進んでくれ。最後になるが……再び転生しておまえと冒険に出られる日を楽しみに待っている。記憶を失っても、私たちは、永遠に親友だ。

バストゥークM8-1「流砂の鎖」

関連 バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」(→P.86)

時代の転換点を感じ取り

"流砂洞の語り部像の前で冒険者を待つ"——アイアンイーターのもとに届いたその手紙は、ザイドからのものだった。フォルカーに頼まれ、ザイドの真意をはかるべく冒険者が語り部像のもとを訪れたとき、約束どおりザイドが姿を見せる。彼は、ガルカたちが語り部信仰という古い風習の鎖にいつまでも縛られていることを憂い、一族を鎖から解き放つ必要があると断言。その役目を果たせるのは、ほかならぬ語り部しかいないと告げる。



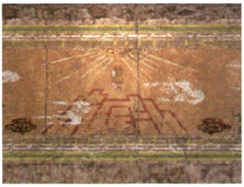
⬅ガルカの故郷の地、アルテパ砂漠に点在する流砂洞へと冒険者を派遣するフォルカー。

「風習は語り部に多くの重圧を与えてきた」



➡語り部が受けてきた重圧を理解するザイドは、風習から解放されなければガルカの民に未来はないと話す。

土地 流砂洞の壁画



ザイドの待つ流砂洞では、ガルカにまつわるいくつかの壁画が見られる。左の壁画は、転生するガルカを描いたものだ。

Pick up! ウェライの遺した木片

ウェライが木片を遺したクフタルの洞門は、かつて獣人アンティカに故郷を追われたガルカたちが逃走の果てに命を落とした場所。彼らは新天地を求めるも、その目的を果たすことはできなかった。だからバストゥークという地を得たガルカが、過去に理想を求めてはならない——そういったウェライの強い想いが、木片にはこめられている。

Pick up! グンバの目的

グンバは、奇跡の塩にまつわる伝承の真偽を確かめて歴史を補完するとともに、ウェライの足跡を追うべくこのミッションに口をはさむ。また、彼は今回の一件をルシウスに報告することで、私的に国財を濫用するアロイスを糾弾するつもりでもあった。グンバは、あらかじめコーネリアから「不正な政治が行なわれないよう監視する新たな制度」ができると聞いており、今回の一件を利用して大臣を追いつめることを思いついたのだ。



⬆新制度の責任者であるルシウスは、アロイスを牽制して政治の浄化に努める。

バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」

関連 ——

立ち上がる語り部と目覚める一族

アイアンイーターの指令でクフタルの洞門の調査に訪れた冒険者は、ウェライの遺した木片を見つける。その木片には、故郷であるアルテパ砂漠での生活を夢見るガルカたちに、過去にこだわらず未来を見てほしいという願いが書かれていた。

冒険者が国へもどると、ガルカたちの怒声が響き渡る。ヒュームに対する不満を爆発させた彼らが、アルテパ砂漠へ通じるコロロカの洞門の開放を訴えて暴動を起こしたのだ。そこへ躍り出たグンバは、自分が語り部だと明かし、語り部に頼らずバストゥークで生きることの大切さを訴える。



⬅コロロカの洞門の先にこそ理想郷があると信じるガルカたちは、暴動を起こしてしまう。



➡ヒュームへの不満にとらわれ、現実を見ようとしない一族に正しい道を示すグンバ。

バストゥークM9-1「最後の幻想」

関連 ——

親友の足跡を追い、奇跡は起こる

冒険者を呼び出し、ふたたび私欲を満たすための指令をくだすアロイス大臣。アイアンイーターは彼に抗議するが、グンバは任務を受けるよう冒険者に頼む。大臣の求める奇跡の塩はガルカの伝承に伝わる品であり、ウェライはその謎を追うにちがいない——つまり、奇跡の塩を探せば、ウェライの行き先がわかるかもしれないというのだ。

アルテパ砂漠の集落ラバオでアロイスの従者から情報を得た冒険者とグンバたちは、グスタフの洞門で奇跡の塩を発見。それをラバオに持ち帰ったとき、ひとりの少年が姿を現す。記憶を失いさまよっていたというその少年の姿は、幼いころのウェライとそっくりだった。

「ウェライ？　今ボクのこと、そう呼んだの？」

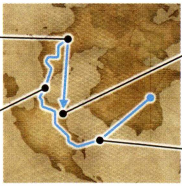


⬅思わず少年に「ウェライ」と呼びかけるグンバだったが、少年はすべての記憶を失っていた。

会話　一族の未来を切り開くために

グンバ：ガルカの民に問う！　ヒュームに対する不満をまぎらすためにアンティカと戦いたいと言うのか!?　ガルカの民に問う！　砂漠の果てに理想郷など存在すると本当に思っているのか!?　ガルカの民に問う！　我々は語り部がいなければ記憶を紡ぐことのできない種であったのか!?　たしかに……ヒュームたちに憤る日もあるだろう……。ヒュームの目に映る世界と我々の目に映る世界は違うものなのかもしれない。そう思う日もあるだろう。しかしそれは我々ガルカも同じだ。隣にいる同胞が、同じ色で、同じ形にこの世界を認識しているという保証がどこにある!?

マップ　ウェライの旅路



Pick up! フォルカーとザイドの因縁

フォルカーとザイドには、20余年前の水晶大戦以来、深い因縁がある。大戦時に闇の王を討ち果たしたのはザイドだが、ヒュームを尊重する国の事情により、手柄はフォルカーのものとなった。そのことにフォルカーは負い目を感じ、自分ではなくザイドこそがミスリル銃士隊の隊長にふさわしいのではないかと悩んできたのだ。

一方のザイドは、新たな語り部が立ち上がり、バストゥークの輝かしい未来がひらけつつあるいまこそ、国を支える冒険者たちを正しく導く存在が必要だと考えた。そして、その役目をになえるのは闇に生きる自分ではなく、人望あるフォルカーだと思い、命をかけてぶつかり合うことで、彼を過去の呪縛から解き放とうとする。



⬆己の身を犠牲にしてでも、ザイドはフォルカーの目を覚まさせようとする。

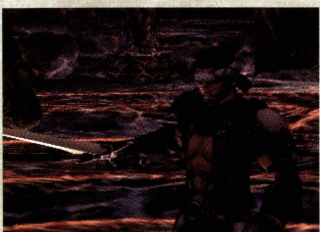
バストゥークM9-2「双刃の邂逅」

関連 ――

迷いを断ち切るべく、男は宿命の地へ

北の地でザイドに襲われ、彼からフォルカーへの手紙を預かった者がいると聞いた冒険者は、大統領府へ向かう。そこで目にしたのは、ザイドの手紙によって、叔父のウルリッヒが語り部ラオグリムを裏切ったことを知り、自暴自棄になったフォルカーの姿だった。カルストは彼に謹慎を言い渡し、冒険者にザイドを連れ帰るよう命じる。

ズヴァール城で出会ったザイドは、たとえ自分か冒険者が人柱となってでも、国を支える者としての自覚をフォルカーに持たせる必要があると発言。ザイドと冒険者が戦いをくり広げるなか、ついにフォルカーが現れた。かつて闇の王と対峙した場所で20年ぶりに再会したフォルカーとザイドは、互いの想いをぶつけるべく刃をまじえ合う。



「私とて無駄に時を重ねたわけではない!」

⬅フォルカーは、自身の迷いを打ち払うために、かつてはともに戦ったザイドへ刃を向ける。

会話 対峙するふたり

ザイド:落ちぶれたものだな! 叔父の名で銃士になったことを否定しておきながら、その叔父の汚名を知らされれば、ただ貝のように黙るのみか!
フォルカー:何だと……?
ザイド:何度でも言ってくれる! 結局おまえも血塗られた語り部殺しの歴史の一部に過ぎんということだ!
フォルカー:おまえに……この苦しみがわかるか!
ザイド:苦しみの先に答えが見つからぬのならば、我が刃に問うが良い! 矮小なおまえの存在の意味を!

Epilogue

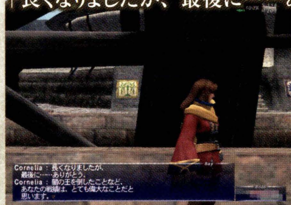
関連 ――

輝ける未来に向かって

冒険者の助けを得てフォルカーはザイドを打ち破り、ついに両者の雌雄は決した。そのとき、フォルカーの身を案じたミスリル銃士隊の面々が駆けつける。多くの人々に支えられるフォルカーを見て、バストゥークの未来を託せると考えたザイドは、いつかふたたびフォルカーと剣の腕を競うことを誓うと、一同の前から姿を消すのだった。

バストゥークにもどった冒険者たちに対し、どこか上機嫌な様子を見せるカルスト。場がなごやかな空気に包まれるなか、フォルカーは銃士隊員と冒険者に礼を告げ、ナジはコーネリアから預かったという一通の手紙を冒険者に渡す。その手紙には、バストゥークで暮らす人々の、国に対するさまざまな想いと、いつの日にかみんなの役に立ちたいというコーネリアの願いがこめられていた。

「長くなりましたが、最後に……ありがとう」



⬅バストゥークを包む闇を払い、進むべき道を切り開いてくれた冒険者に、手紙のなかでお礼を言うコーネリア。

会話 コーネリアの手紙

コーネリア:私、もっとこの国を知りたいと思いました。そして、いつの日かこの国のみんなの役に立ちたい。目標は……まだ秘密ですけどね。フォルカーさんだって、叔父上と比べられ、頑張ってきたんです。私だって……。長くなりましたが、最後に……ありがとう。闇の王を倒したことなど、あなたの戦績は、とても偉大なことだと思います。けれど、もっと大きなものをあなたは私や、バストゥークの人々に与えてくれた。これからも、一緒に苦しみも、喜びもわかちあえる存在でいてください。私も、そうなれるように頑張ります。それでは、また……。 コーネリアより

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～バストゥーク共和国編～

Q 種族問題という、難しい題材に挑戦したきっかけは何だったのでしょう？

河本　まずはじめに、加藤さん（加藤正人氏：シナリオライター）から「種族の業」というものについての話があり、そのことを自分なりに掘り下げてみたいと考えました。バストゥークの住人で言うならガルカの"憎悪"もテーマにできるのですが、それよりもヒュームの"無知"というキーワードが、一般的な意味での無知だけでなく「知ろうとしない」態度も現しているという点で興味深く感じ、具体的に描いてみようと思ったんです。ヒュームはガルカがどう考えているかまで踏みこもうとしない、だからこそガルカは怒るという、両者のそうしたすれちがいに焦点を当てようとしたことで、結果的に種族同士の問題を描く形になりましたね。

Q シナリオ作りを進めていくうえで、心がけた部分を教えてください。

河本　「現実的で、社会派な話をコミカルな視点で描きたい」という気持ちが当初から僕のなかにあって。現実社会で感じるのと同じような違和感を覚えつつプレイヤーに遊んでもらえればと思っていました。ただ、最初のころは、どういうふうに物語を作っていくかということも含めて、非常に苦労しましたね。ウィンダスミッションのテンションの高さに圧倒されたのもあり、現実的な話にするとはいえもう少し盛り上げていかなくては、と悩んだのを覚えています。

Q 「語り部」や「転生」などのガルカ独自の特殊な設定は、どのように作っていったのですか？

河本　「男性が少なくて、三国とは違い別の場所にいる」との設定がミスラのほうで使われていたので、ガルカの場合は男性しかいないことに決めて、種族を存続させる仕組みとして「転生」という設定が生まれました。じゃあガルカたちはどのようなタイムスパンで生きるのかと考えたすえ、ヒュームとのすれちがいを強く打ち出すためにも、長命であることにしたんです。それらが決まったあとで、ガルカの指導者でありひとりだけ転生前の記憶を持つ「語り部」という存在を思いつきました。ガルカの記憶を語り継がねばならず、それゆえに苦しむという話を、語り部を通じて描こうと。転生の仕組みについては物語中でも不明な点が多いんですが、こういうことは生命の誕生と同様に神聖視されるべきものだと思うんで、『FFXI』の最後まで謎のままでいくんじゃないですかね。

Q ガルカには哲学者のような雰囲気がありますが、それは種族的な特性として意識したのですか？

河本　意識したというより、自然にそうなった感じですね。そもそも、コミカルに見えないように抑え気味のモーションをつけたら、すごく賢そうに見えるようになった、という経緯がありまして。言いかたは悪いですが、動物も、ただ静かにそこにたたずんでいるときは「こいつはいったい何を考えているんだろう」といった印象を与えますよね？　僕自身、ガルカの立ち姿にそんな印象を抱いて、シナリオ上でも無意識のうちに、彼らを哲学者的なキャラクターにしていったのかもしれません。暗黒騎士のアーティファクトクエストで見られるザイドの禅問答のようなセリフは、僕のなかのそうしたイメージから生まれたものですね。

Q ガルカのザイドというキャラクターは、どのようにして誕生したのですか？

河本　ザイドは、「暗黒騎士のガルカ」という設定をまず決めてから、具体的にどう立ちまわらせるかを考えていきました。カッコいいイメージを心がけたわりに、三国共通ミッションではだらしない部分が目立って、僕としてはちょっと悲しかったんですけど（笑）、バストゥークミッションや暗黒騎士に関するクエストでは、イメージを挽回できたと思います。

Q そのザイドも参加している、ミスリル銃士隊の設定について教えてください。

河本　ミスリル銃士隊は、ザイドと隊長、落ち着いたガルカ、そして若いのを男女ひとりずつといった具合に、メンバー構成は戦隊モノがモデルですね（笑）。アヤメの出生や、「刀は抜かぬためにある」と彼女に心情を語らせることなどはかなり早い段階で決めて、それらが「ノーグとの窓口」という彼女の役まわりにつながっていった感じです。逆にナジは、とりあえず道化的に動く存在をと思って作ったキャラクターで、彼の父であるヤシンの設定などはあとから追加していきました。

Q 『FFXI』のサービス開始当初はふつうに街にいたウェライが、バージョンアップ後にいなくなりましたが、あれはもとから予定されていたことだったのですか？

河本　はい。僕らは「タイムラインイベント」と呼んでいたのですが、「これくらいサービスが進んだらこんな変化をプレイヤーに見せよう」ということを一番最初に決めていたんです。バストゥークの場合、「コロロカの洞門への道が開く」「ウェライがいなくなる」のふたつがまず決まっていて。ウェライが登場する バストゥークQ75 「暗黒剣」も、のちのち彼に関する部分を回想シーンとして組みこめるように考えながら作っていましたね。

Q 河本さんにとって、ヒューム側のキーパーソンのひとりコーネリアは、どんなキャラクターですか？

河本　ガルカたちの心にズカズカと踏みこんでいく、ちょっとイヤなキャラクターですよね（笑）。興味がなくて何もしようとしない"無知"ではないけど、何も知らないのに知ったような口を利くという彼女の行動もまた、"無知"によるものだと思うんです。結果的にコーネリアは、あのように積極的にコミュニケーションをとろうとして成長していくわけですが、彼女のやりかたが本当に正しいかと言ったら、それも問題がある。そういう部分を描きたくて、意図的にイヤなキャラクターにしたところもあります。



ディレクター

河本信昭

Nobuaki Komoto

バストゥーク関連のミッションやクエストを担当。「語り部」や「転生」といったガルカの設定の考案者でもある。代表作：『FFIX』『ゼノギアス』『チョコボの不思議なダンジョン2』

Q では、そのコーネリアの父でありバストゥークの大統領であるカルストについてはどうでしょう？

河本　僕が思っていることを乱暴な言葉で言ったらあんな感じになるので、ある意味、僕の暗黒面が一番反映されている人物ではないかと(笑)。ズバズバした語り口にしてわざとプレイヤーに抵抗感を抱かせていますが、言っていることは正論ですし、彼自身は最初から完成された人間だと思います。僕としては、もっとも好きなキャラクターですね。

Q ミッション終盤に行なわれるグンパの演説シーンが作られた経緯をお聞かせください。

河本　あのシーンは、「語り部」という設定を決めた瞬間からぜひやりたいと考えていました。"無知"な人たちと"憎悪"を持つ人たちのわだかまりのなかで、グンパが自分や種族の抱える問題をどう解決していくかというのは、当初から描きたかったんです。なので、メインシナリオの流れも、まずは演説シーンありきで組んでいきました。いざ バストゥークM8-2「その記憶を紡ぐ者」のなかで演説シーンを入れたときは、「やっとこれが描けた」と感慨深いものがありましたね。

Q それだけこだわったグンパの演説のあともバストゥークミッションがまだつづくようにしたのは、なぜですか？

河本　物語が完結した感じが強くなりすぎないようにするため、演説のエピソードで終わりにするのは避けたんです。では最後に何を入れようかと考えたときに、「ウェライがもどってくるという"夢"をグンパに見せたい」というのと、「フォルカーとザイドに決着をつけさせたい」というふたつの思いが浮かんで、バストゥークM9-1「最後の幻想」と バストゥークM9-2「双刃の邂逅」を作りました。どちらの話も、それぞれの人物が抱えるわだかまりにケリをつけさせたくて。なかでもフォルカーとザイドの場合は、刃で語り合わなきゃダメだろうと思ったので(笑)、直接対決させる流れにしたんです。フォルカーは悩み多きキャラクターで、そのぶん情けなく見えるところもあるんですが、僕は好きですね。悩まない人よりも悩む人のほうが魅力的ですし、ある意味、もっともまともな視点を持った人物だと思います。

Q コーネリアの手紙で物語がしめくくられますが、あの演出の意図は？

河本　もともと三国の担当者同士で、「それぞれのシナリオの最後には、何かスタッフロールにかわるものを入れよう」と話し合っていたんですが、そのとき僕のなかで思い浮かんだのが、「これまで出会った人々にあいさつをする」というものでした。もちろん、プレイヤーキャラクターをいちいち歩かせてあいさつさせるわけにはいかないので、かわりにコーネリアが人々と話し、それを冒険者に手紙で報告するという形にして。あの手紙を通して彼女の成長物語をしめくくるとともに、物語を見てきたプレイヤーのかたにも、自分が成長できたという感覚を味わってもらえればと思いましたね。あと、最後にプレイヤーのみなさんへの「ありがとう」というメッセージを入れたくて、コーネリアの言葉として組みこんでいます。

Q 河本さんが手がけたバストゥークのクエストのなかで、お気に入りのものを教えてください。

河本　バストゥークQ11「11人目の真実」は印象に残っていますね。一番最初に考えたクエストで、『FFXI』のβテストの時代から入れてますし、バストゥークという国の全体的なイメージがあれで固まりました。アーティファクト関連のクエストでは、モンクの話かな。三国共通ミッションだと優しい聖母のように描かれている銃士コーネリアが、モンクの話のなかでは男言葉で跳ねっ返りなんですが、そういう人物が最後は聖母様のようになるのがいい、と思って書きましたね。ラオグリムとのことなど、おいしい話もたくさん入れられましたし(笑)。もともとアーティファクトクエストは高レベルのプレイヤーに向けたものだったので、あまりたくさんの人に見てもらえないかもという懸念も当初はあったのですが、しだいに「だからこそプレイヤー同士で情報交換を楽しんでもらえたらいいな」と思うようになって。たとえばモンクの話と戦士の話は、銃士コーネリア視点のものとヤシンの視点のものとで表裏一体になっていますけど、実際にプレイヤー間でそれらの物語に関していろいろやり取りされているのを見たときには、ちゃんと楽しんでもらえているんだな、とホッとしました。

Q 河本さんが作った設定などを、ほかのシナリオを担当されたかたがふくらませることもあったのですか？

河本　『ジラートの幻影』でエルドナーシュが「闇の王の正体が語り部だからトゥー・リアの復活に使える」と話す場面などはそうですね。あれは、僕が語り部の設定を作って加藤さんに確認してもらったら、加藤さんがそれを自分のシナリオにうまく組みこんでくれたという。そんなふうに、別の担当者の設定でも、使えるものはお互いに使っていきました。『アトルガンの秘宝』も、バストゥークのキャラクターの誰をどのように出すかは担当者にまかせたら、ナジがおいしいところを持っていくような話にしてくれて、僕が描き足りなかった部分をうまくおぎなってもらえたなあと思いましたね。

Q 『アルタナの神兵』でもこれから過去のバストゥークが描かれていくわけですが、そのことも踏まえて、プレイヤーへのメッセージをお願いします。

河本　僕としては、バストゥークミッションとは、「お前は勇者ではなく一介の冒険者にすぎない」とプレイヤーに言いつづけた物語だと思っているんです。単なる冒険者だからこそ、国を良くするためにがんばっていけるんだ、と考えているので。僕自身がシナリオ作りに直接関わっていない『アルタナの神兵』でも、バストゥークはそういう社会派を目指して作ったものだと担当者に伝えてあって、だからこそシナリオ作りのうえで苦労をかけているかもしれませんね。ただ逆に言うと、その意図さえくんでもらえれば、各キャラクターの過去などはどう料理してもらってもかまわないので、どのように描かれていくか個人的に楽しみです。現代のバストゥークの話については、グンパとコーネリアの仲がラオグリムとコーネリアのようになるのかとか、ナジとアヤメが今後どうなるのかといった具合に展開の余地が残してあるんですけど、それらについてはプレイヤーのみなさんで自由に想像していただけるとうれしいですね。



MISSION STORY GUIDE

ウィンダス連邦ミッション

The Federation of Windurst



Prologue

ウィンダス連邦……
魔力に満ちた水と、偉大なる大樹の恵み。
月と星の加護を受けし、それはそれは、古き都。

この国にはある伝説がある。
はるか昔、飢えと寒さに彷徨える民は
まばゆい星に導かれてこの地に至ったというものだ。

まばゆい星は天へ戻るときに
自らの声を聞く神子をこの地へ遣わした。
その神子は星の神子と呼ばれ、
ウィンダスに繁栄と栄華を約束した。

そして永き歴史のうちに、
いつしか民は魔力に長けた魔導の子となり
ウィンダスに知恵と強さをもたらした。

彼らによって究められた5系統の学問……
その最高院・5つの院は、国を動かす重要機関となり
ウィンダスを学術都市と呼ばれるまで高めたのである。

近年では、流浪の民ミスラとの間に
新しい絆が結ばれ、ウィンダスはより一層
大きな国へと成長しつつある。

しかし、民の願いはいつもひとつ。
永き平和を、平穏を。
はるか彼方の星々に見守られながら……。

……そして今、この地に願いの星が生まれ落ちた……

ここに始まるは、その星がつむぐ、
それはそれは永い物語である……。







Opening

ウィンダス水の区にて

アジドマルジド：(冒険者に気づき)なんだ？　そんなとこで足を止めるからなにか面白いものが見えるのかと思ったけど……。なんだ、いつもの平和なウィンダスじゃないか。……いや、とても平和だとは言い切れないか……。あの大樹が枯れれば、この国は終わりだ。そろそろ、終わりの時が……。
アプルル：おにいちゃん！　まーた、冒険者さんを困らせてるの!?　ごめんなさいね、冒険者さん！　どこかへ行く途中だったんでしょ？　それなのに、おにいちゃんが邪魔しちゃって……。
アジドマルジド：そんなことないだろ。どこへ行ったらいいか、途方にくれてるようだから親切に話しかけてやったんだよ、なぁ？
アプルル：それ、ほんと？　あなた、もしかしてウィンダスは初めてなの？
(うなずく冒険者)
アプルル：なら、私がいろいろ教えてあげる。新しく住人になった人に親切にするのは、ウィンダスの一員たる者のギムですものね。それで、どんなことが知りたいの？　なにかやりたいこととか、あるの？　なんでもエンリョなく、聞いてね！
(「ここはどこ？　わたしはダレ？」と尋ねる冒険者)
アジドマルジド：ここは、タルタル。キミは、ウィンダス。
アプルル：もう！　おにいちゃんは、黙っててったら！　……ここは、ウィンダスの水の区。ウィンダスの4つの区の中でも歴史が古くて、昔からタルタルたちの生活の中心になっている区よ。(五院と水の区の説明をして)……ん？　「そういうあんたたちは、一体、だれ？」って？　ふふふ、私はアプルルよ。よろしくね♪
アジドマルジド：ちなみに俺は、アジドマルジド。覚えておいて、ソンはないぞ。
アプルル：さってと。もしかしたら、他にも聞きたいことが、いっぱいあるかもしれないけど……私たち、もう行かなきゃ。あとの質問は、他の冒険者さんたちにきいてみてね。せっかく世界は広いんだから、いっぱい友達を作らなきゃ、ね！
アジドマルジド：フフン、友達ねぇ……。……一応、言っておくが、俺に友達ヅラするなよ。(立ち去る)
アプルル：あっ！　おにいちゃん、ちょっと待ってよ～。







ウィンダス港にて

ハックルリンクル：……おっかしいなぁ。ジュノからの飛空艇はとっくについたのに院長が来る気配はまったくないじゃないか。いったい、どうなってんだ～。いきなり飛び出してってから数週間……。やっと、たよりが来たと思ったら、「荷物が多いから迎えに来い」だなんてさぁ。
クロイドモイド：我らが口の院の院長は、約束を破る才能と約束を忘れる才能が、人一倍長けてますからね。我らに便りを出したことさえもすっかり忘れているのかもしれません。
ハックルリンクル：まったく困るなぁ。あの人がいなくても、口の院はぜんぜん困らないけどさ、アプルルさんが問題さ。うるさくてかなわない。
クロイドモイド：あの方がうるさいために院長はいつも不在なんだと思いますよ。
ハックルリンクル：あーあ。こんな調子でわれらが院長は、本当にウィンダスを救えるのかね。……って！　うわぁ、あそこにいるのは、守護戦士の……！
クロイドモイド：また、我らの院長がらみでしょうか。なにか聞かれてややこしくなる前に逃げ去ったほうがよさそうですね。さぁ、さっさと退散しましょう。
(ハックルリンクルとクロイドモイドが立ち去り、入れかわりでセミ・ラフィーナが現れる)
セミ・ラフィーナ：……どうしたの、そこの冒険者？　大都市ウィンダスの広さに、途方にくれた？　見たところ、君はまだウィンダスに来たばかりの冒険者……といったところでしょう？
(冒険者、うなずく)
セミ・ラフィーナ：どう？　ウィンダスは、平和で美しい国でしょう？　他の2国は、いたずらに戦いを繰り返し、無駄な血を流すのに忙しい……。私は、セミ・ラフィーナ。ウィンダスを司る、星の神子さまの守護戦士。もし君が、ここウィンダスに骨をうずめる気ならば、私が話を聞きましょう。





ウィンダス森の区にて

ナナー・ミーゴ：(冒険者にウィンダスの説明をひととおりし終えて)んーと、こんな感じでだいたいわかったでしょお？　あたし、ナナー・ミーゴ先生のウィンダス教室はおわり。授業料は1000ギルにまけといてあげるわぁ。さっさと払ってぇ？
(拒絶する冒険者)
ナナー・ミーゴ：なぁに？　ここまで親切にあたしに説明させて、なんのお礼もできないのぉ？　冒険者のマナーを知らないのぉ？　ちょっと、懐の中身を見せてみなさいよぉ。
(スターオニオンズ団の子どもたちがやってくる)
コーロラコロ：こら～！　ナナー・ミーゴ！　また旅人をおどして、ギルをまきあげようとしてただろ？　そういうことをすると、俺たち「スターオニオンズ団」が黙っちゃいないぜ！
ナナー・ミーゴ：あーあ、またぁ？　お子さまのくせに、しっつこいのよぉ……。しょうがないわぁ。今回の授業は、ここまでねぇ。つづきはまた今度ねぇ。そのときは、ちゃんと授業料を払ってよぉ？(逃げていく)
コーロラコロ：あ、逃がさないぞ！　まて～！
ゴマダヴルマダ：まてまて～！
パポーホポー：……。だいじょうぶでしたか？　あのミスラは、泥棒ミスラといわれるわるいわるいミスラだったのです。(居住区で話を聞くようアドバイスし)僕らは、ウィンダスの明るい明日を守る、スターオニオンズ団のものです。お見知りおきを！

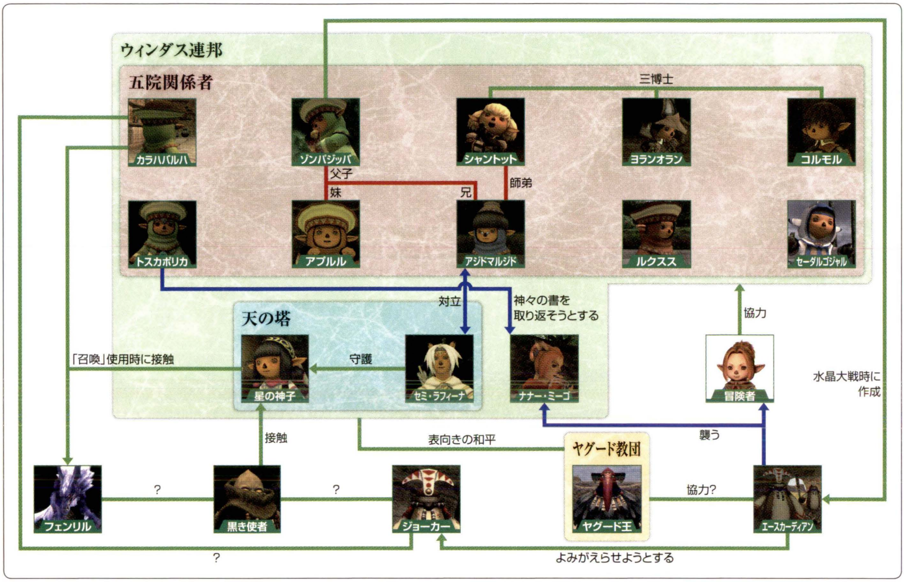






登場人物

ウィンダス連邦ミッション



信念のために突き進む現代の天才

アジドマルジド

Ajido-Marujido



おもな登場シーン

ウィンダスM1-1
「ホルトト遺跡の大実験」

ウィンダスM4-1
「魔晶石を奪え」

ウィンダスM9-2
「月詠み」

過去世界Q20
「胎動、牙持つ乙女」

おもな登場場所

ホルトト遺跡

「この国を、ウィンダスを、
恐怖から救ってやる!」

口の院の現院長。ウィンダス戦闘魔導団の責任者であり、非常に切れ者。自信家で大言を吐くが、その言葉はつねに行動をともない、信念のためには禁を破ることも辞さない。ヤグードにおびやかされているうえ、星月の力が衰えつつあるウィンダスの現状に危機感を覚えており、約20年前カラハバルハが行なった禁断の術「召喚」こそ国を救うカギだと考え、独断で調査を進めていく。

心優しき手の院院長

アプルル

Apururu



おもな登場シーン

ウィンダスM1-1
「ホルトト遺跡の大実験」

ウィンダスM8-2
「王と道化師」

ウィンダスQ57
「伝説の大作戦」

ウィンダスQ59
「星の涙」

おもな登場場所

ウィンダス森の区・手の院

「おにいちゃんみたいなニセニセ天才には、
ぜ〜ったい無理よ!」

アジドマルジドの妹。カーディアンの発明者ながらその反乱を招き消息を絶ったゾンパジッパを父に持ち、父と同じく手の院・カーディアン工房の長として奮闘している。とても心優しく、道具として使われるカーディアンに対しても愛情を注ぐことを惜しまない。兄の自信過剰とも言える言動にあきれ、憎まれ口をききながらも、兄のことをつねに気にかけている。

ウィンダスの民を導く者

星の神子 ほしのみこ

Star Sibyl



おもな登場シーン

ウィンダスM3-3
「新たなる旅立ち」

ウィンダスM4-1
「魔晶石を奪え」

ウィンダスM6-2
「聖者の招待」

ウィンダスM9-2
「月詠み」

おもな登場場所

天の塔・神子の居室

「ウィンダスの平穏を愛するならば、
お願いです、
私を裏切らないでください……」

ウィンダス連邦の最高指導者「星の神子」の役目に現在就いている女性。歴代の神子同様、星々を映す天文泉から「星読み」によって未来を読み取り、ウィンダスの民を導く。水晶大戦の折は、絶大な信頼を置く召喚士カラハバルハの助けを借り、ヤグード教団軍の猛攻から国を守った。一国を背負う立場だが、ヤグードに対する外交姿勢が、ときに弱腰と見られることも。

神子に育てられたミスラの戦士

セミ・ラフィーナ

Semih Lafihna



おもな登場シーン

ウィンダスM2-3
「三大強国」

ウィンダスM6-1
「満月の泉」

ウィンダスM9-2
「月詠み」

ウィンダスQ76
「罪狩り」

おもな登場場所

天の塔

「ウィンダスの平和を壊すものは、
誰であろうと許さない……」

星の神子の身辺を警護する「守護戦士」のリーダー。水晶大戦での孤児仲間とともに天の塔で育てられ、星の神子の側近くに仕えるようになった。国を守るためと言って禁を破ることも辞さないアジドマルジドを危険視している。職務に忠実であろうとするあまり融通が利かず、キツい言動をとることもしばしば。ミスラの次期族長と目されているが、本人にはその気がない。

召喚を編み出した救国の英雄

カラハバルハ

Karaha-Baruha



おもな登場シーン

ウィンダスM4-1
「魔晶石を奪え」

ウィンダスM9-1
「死者の人形」

過去世界Q48
「隠者と神獣と」

「必ず、ウィンダスは滅びの運命から
逃れることができるはずです」

かつての目の院院長であり、召喚術を編み出した、大戦期のウィンダスの英雄。シャントットたち三博士とは同窓の間柄になる。隠された第6の院「心の院」で召喚術を研究し、水晶大戦では聖都に侵攻したヤグード教団軍に対して「完全召喚」を実行。ウィンダスを救うのと引きかえに命を落とした。そのさい、国家および星の神子を守るため“重大な罪”を犯したというが……？

すべてのカーディアンたちの「王」

ジョーカー

Joker



おもな登場シーン

ウィンダスM8-2
「王と道化師」

ウィンダスM9-1
「死者の人形」

ウィンダスM9-2
「月詠み」

ウィンダスQ42
「スターオニオンズ危機一髪」

おもな登場場所

ホルトト遺跡

「いまやおまえが、最も強き、導きの星。
我が地と空を、
まばゆく輝らしてみせるがいい」

自称・正義のイチミ「スターオニオンズ団」が、カラハバルハ邸で見つけたカーディアン。カーディアンの最上位種「エース」たちの主人であり、生み出された当時はサルタバルタの魔法塔の魔導器すべてをまかされていた。水晶大戦時に停止したはずだったが、特殊な魔導球の力で復活。冒険者たちに、「すべての星が集う時まで神子を黒き使者から護れ」と謎めいたことを告げる。

「知識の泉」の異名を取る識者

トスカポリカ

Tosuka-Porika



「ムムム! なんだ! 私はやましいことなどなにもないぞ!」

おもな登場シーン
- ウィンダスM2-1「白き書」
- ウィンダスM7-1「第6の院」
- プロマシア3-3B-3「をかしき旅立ち」

おもな登場場所
ウィンダス水の区・目の院

目の院(魔法図書館)の現院長。先代やアジドマルジドにくらべて魔力は劣るものの、知識の量は誰にも負けないと自負している。年配ながら好奇心旺盛で、こっそり神々の書の秘密を探ろうとするが、保身も忘れない。

留守がちな現・鼻の院院長

ルクスス

Rukususu



「やはりイルクイル氏の仮説は正しかったということに……」

おもな登場シーン
- ウィンダスM5-1「最後の護符」
- ウィンダスM7-2「蘇る神々」
- ウィンダスQ33「ゴーレムのまなざし」

おもな登場場所
ボスディン氷河

鼻の院の院長を務める、しとやかで落ち着いた美女。約30年前の北方調査隊の一員だった恩師イルクイルの足跡を追っており、鼻の院の者数名とともに北方の調査に出ていることが多い。オバケとオニオンが大の苦手。

失踪中の耳の院院長

セーダルゴジャル

Sedal-Godjal



「言っとくけど! ボクは帰ることはできないヨ」

おもな登場シーン
- ウィンダスM8-1「ヴェイン」
- ウィンダスM8-2「王と道化師」

おもな登場場所
ダボイ・物見やぐら

本来の耳の院院長。一計を講じ、前任者コルモルが使いこんだ耳の院の予算を取りもどすのに成功するも、コルモルをだます結果となったため、良心がとがめて失踪した。いまはダボイでサンドリア軍に協力している。

天下無敵の"過激な淑女"

シャントット

Shantotto



「少しばかり呪わせていただきますけどね。オーホホホホ!」

おもな登場シーン
- ウィンダスM8-2「王と道化師」
- アトルガンM06「東風」
- ウィンダスQ34「血塗られた道」

おもな登場場所
ウィンダス石の区・博士邸宅

ウィンダスが誇る三博士のひとり。不世出の黒魔道士で、口の院の前院長として、現院長アジドマルジドをスパルタ的にしごき上げた。物腰や口調は淑女のものだが、言動は過激きわまりなく、破壊衝動に肯定的に生きる。

寝てばかりいる変人博士

コルモル

Koru-Moru



「おまえたちの、誰にも知られたくない恥ずかしい〜ヒミツをばらしちゃうぞ!」

おもな登場シーン
- ウィンダスQ36「天からの贈り物」
- ウィンダスQ69「3賢者」
- 過去世界Q20「胎動、牙持つ乙女」

おもな登場場所
ウィンダス石の区・博士邸宅

三博士のひとり。耳の院の院長職と魔法学校の校長職を4年前にしりぞいた。後任セーダルゴジャルが失踪したため現場復帰を余儀なくされたものの、自宅にこもって任務を放棄している。恋多き男だがとても忘れっぽい。

生物研究に没頭する清廉の士

ヨランオラン

Yoran-Oran



「私は今、書いている論文の詰めで手一杯でして……」

おもな登場シーン
- ウィンダスM9-1「死者の人形」
- プロマシア3-3B-1「をかしき祖国」
- ウィンダスQ35「マンドラゴラの軌跡」

おもな登場場所
ウィンダス石の区・博士邸宅

三博士のひとりで、元・鼻の院院長。生物、とりわけマンドラゴラについて熱心に研究している。三博士のなかでは一番の良識派であり、過激なシャントットやマイペースなコルモルにはさまれ、苦労してばかり。

カーディアンたちの生みの親

ゾンパジッパ

Zonpa-Zippa



おもな登場シーン

ウィンダスM9-1
「死者の人形」

過去世界Q22
「憂国の使者」

過去世界Q23
「降臨、異貌の徒」

おもな登場場所

ボヤーダ樹

手の院の前院長。大戦時にカーディアンを発明するも、反乱を起こした彼らに連れ去られ、世間では亡くなったとされている。大変な自信家で、実子であるアジドマルジドとアプルルに敬遠されているが、本人に自覚なし。

「王」復活を願う闇の人形

エースカーディアン

Ace Cardians



おもな登場シーン

ウィンダスM1-2
「カーディアンの心」

ウィンダスM8-2
「王と道化師」

ウィンダスQ45
「ヤクソク」

おもな登場場所

ホルトト遺跡

カーディアンの最上位タイプ。反乱により野良カーディアン化しており、「王」と慕うジョーカーをよみがえらせようと、魔導球を持つ者を襲う。ウソをつくことはできないが、相手の発言のウソをひと目で見抜ける。

宝石好きな"泥棒ミスラ"

ナナー・ミーゴ

Nanaa Mihgo



おもな登場シーン

ウィンダスM2-1
「白き書」

ウィンダスQ40
「オバケの家」

ウィンダスQ72
「天晶堂へ集え」

おもな登場場所

ウィンダス森の区・泥棒ミスラの家

ふたりの部下を従える、悪名高いシーフ。べったりとした甘ったるい口調で話し、宝石に目がない。とある人物の依頼で、国家機密である「神々の書」一式を盗み出した。自宅は森の区、隠れ家はホルトト遺跡にある。

誇り高きミスラの族長

ペリィ・ヴァシャイ

Perih Vashai



おもな登場シーン

ウィンダスQ68
「若木」

ウィンダスQ76
「罪狩り」

過去世界Q21
「禍つ闇、襲来」

おもな登場場所

ウィンダス森の区・族長の家

ウィンダスのミスラをたばねる、一族の英雄。20年前の水晶大戦時にはウィンダスを護るべく戦い、いわくつきの武器「光の弓」を使用したことで"光"を失った。高齢であり、セミ・ラフィーナを後継にと考えている。

見た目かわいい毒舌家

クピピ

Kupipi



おもな登場シーン

ウィンダスM2-3
「三大強国」

ウィンダスM3-1
「それぞれの正義」

ウィンダスM8-2
「王と道化師」

おもな登場場所

天の塔・書記官の間

天の塔の書記官。ウィンダス連邦における冒険者のランクを確認し、塔上層へ案内する。パッと見かわいい少女で、「〜なのです」を語尾につけるなど口調も愛らしいが、暴言を吐くことが多い。ロランベリーが大の好物。

厳格きわまりない侍女頭

ズババ

Zubaba



おもな登場シーン

ウィンダスM3-2
「星読み」

過去世界Q48
「隠者と神獣と」

おもな登場場所

天の塔・侍女の間

天の塔の侍女たちの長。非常に厳格で、天の塔の主として恐れられている。星の神子が幼いころから彼女の側近くに仕えており、アジドマルジドを「敬愛する神子さまの心を乱す者」として嫌う。

のんびり屋の鼻の院研究員

リーペホッペ

Leepe-Hoppe



「ムフフ、
きっといいことがあるっぺよ!」

おもな登場シーン

ウィンダスM1-3
「平和のために」

ウィンダスM7-2
「蘇る神々」

ウィンダスQ80
「月の導き」

おもな登場場所

鼻の院・屋上

留守がちな院長ルクススにかわり、鼻の院の院長代理を務める人物。「大いなるもの」について研究しており、「偉大なる獣の巣」に興味を抱く。語尾に「〜っぺ」をつけるのがクセで、心配性の大食漢。

魔法学校のマジメな教師

モレノトエノ

Moreno-Toeno



「このまま魔法学校を運営していくと、
生徒たちに悪い影響を与えかねません」

おもな登場シーン

ウィンダスM2-2
「試験の行方」

ウィンダスM8-1
「ヴェイン」

ウィンダスQ08
「教材募集」

おもな登場場所

ウィンダス水の区・耳の院

耳の院・魔法学校の教師。校長のコルモルがここ3年間職務を放棄しているのに困り果て、行方不明である本来の校長、セーダルゴジャルの捜索を冒険者に依頼する。最近、生徒の質が下がりつつあるのが悩みのタネ。

獣人ヤグードの聖者のひとり

ヤグード王

Yagudo Avatar



「もはや、ウィンダスに
星月の加護は無いのだ」

おもな登場シーン

ウィンダスM4-1
「魔晶石を奪え」

おもな登場場所

オズトロヤ城

オズトロヤ城を拠点とする獣人ヤグードのうち、「聖人」の称号を与えられる者のひとり。満月の泉とサルタバルタの魔法塔について尋ねに訪れたアジドマルジドを迎え、ウィンダスの現状にまつわる衝撃の真実を告げる。

ウィンダスのはじまりを知る者

グラビトン

グラビトン・ベリサーチ

Grav'iton



「ウィンダスの子らよ、よくぞ来た。
はるかなる昔、我らがかの地へ導いた子らよ……」

おもな登場シーン

ウィンダスM7-2
「蘇る神々」

ジラートM04
「ウガレピ寺院」

プロマシア5-1
「鍔音やむことなく」

おもな登場場所

ウガレピ寺院・生贄の間

初代の星の神子に星月の力を与え、ウィンダスの民を導いた、いにしえの賢者。すでに命はなく、エルシモ島のウガレピ寺院にて、残留思念が姿を見せる。ウィンダスの窮状を知り、冒険者に力を貸す。

突如現れた謎の存在

黒き使者

?????



「……ミ……」

おもな登場シーン

ウィンダスM8-1
「ヴェイン」

ウィンダスM9-1
「死者の人形」

ウィンダスM9-2
「月詠み」

ウィンダスQ76
「罪狩り」

ある日突然ウィンダスに姿を現した謎多き影。魔法力ではなく星月の力をあやつり、星の神子の寝屋に現れるなど危険な行動に出る。カラハバルハが約20年前に行なった「完全召喚」と関わりがあるようだが……?

星月の力をつかさどる守護獣

フェンリル

Fenrir



「導きの光なき闇夜が来るが、
決して歩みを止めてはならぬ」

おもな登場シーン

ウィンダスM9-2
「月詠み」

プロマシア5-3B-4
「羅針の示すもの」

ウィンダスQ80
「月の導き」

「大いなる獣」と敬われる、ウィンダスの神獣。広く深い心を持ち、身に宿した星月の力でウィンダスに加護を与えてきた。しかし、20余年前にカラハバルハが完全召喚を行なって以来、その力は感知されなくなっている。

物語の予備知識

ウィンダス連邦ミッション

五院

関連 ウィンダスM1-1「ホルトト遺跡の大実験」(→P.101)など

「目」「口」「耳」「鼻」「手」の名を持つ、ウィンダス連邦の主要機関。身体の各器官が脳の命令に応じて動くのと同様に、最高指導者である星の神子のいる天の塔を頭脳として、互いに連携を取り合いウィンダスを支える。各院の院長は、元老院議員として治世に参加し、引退後は石の区に用意された家に隠居しつつも、「博士」として人々に知恵を貸しながら余生を過ごす。なお、「心」の名を持つ第6の院も、どこかに存在するらしい。

◆ **各院の名の由来**

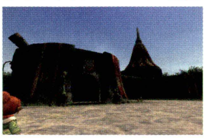
院名	院名の由来	旧名
目の院	書物を「目」で読んで研究・学習することに由来	連邦図書館
口の院	魔戦士たちが「口」で唱える呪文が講堂に響くことに由来	魔法練習場
耳の院	師の呪文の発声を「耳」で学び取ることに由来	魔法大学
鼻の院	「鼻」で吸引する香を精神集中のため焚くことに由来	本草学研究所
手の院	タルタルの「手」として働く魔動兵を製作することに由来	兵器製作所

目の院


現院長
トスカポリカ


元院長
カラハバルハ

正式名は「国立魔法知識研究関連図書保管館およびその他全般的知識研究関連図書保管館」。ウィンダスのものだけでなくヴァナ・ディール古今東西の膨大な文献を蔵書とする。禁書とされる特定のもの以外は一般に公開されており、院生は図書貸し出しや古文書の写本・解読などを行なう。屋上には天体観測施設がある。

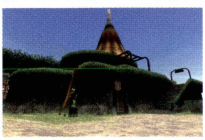


口の院


現院長
アジドマルジド


元院長
シャントット

魔法の技術を高める研究を行なう院で、別名「ウィンダス魔導院」。ウィンダス軍の中核にあり、院長は戦闘魔導団の指揮官を兼ねる。黒魔道士、白魔道士、赤魔道士らの兵員を抱えるが、近年は優秀な魔道士も少なく、現院長は危機感を強めている。前院長シャントットが、ときおり魔道士の鍛錬と称して介入することも。

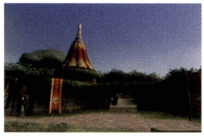


耳の院


現院長
セーダルゴジャル(暫定院長:コルモル)


元院長
コルモル

ウィンダスの未来をになう優秀な人材を育てる、全寮制の魔法学校。生徒の学力に応じ、ハイクラスとロークラスにわけられる。先の院長にして現在も暫定で院長を務めるコルモルは、ルーズな性格で教員泣かせの人物だが、自身が落第生だった経緯から子どもの気持ちに理解があるため、生徒のあいだで人気を集めている。

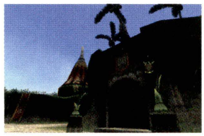


鼻の院


現院長
ルクスス


元院長
ヨランオラン

生物の身体の仕組みや起源を調べる施設。前身が本草学研究所であるがゆえに今日でも植物研究に力がそそがれているほか、瞑想を通じて生物の深淵を読み解く試みも行なわれる。現院長ルクススをはじめ院生の多くは研究のためヴァナ・ディール各地に散っており、常駐している者は比較的少ないが、いずれも個性派ぞろい。

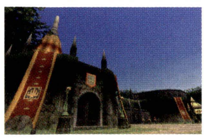


手の院


現院長
アプルル


元院長
ゾンパジッパ

魔力を吹きこんだ兵器「魔導器」を生み出す軍事工場。かつての院長ゾンパジッパが全自動魔動兵「カーディアン」を発明し、その需要が高まった今日では、彼らを作成するカーディアン工房としての役目が主となっている。もっとも、兵器の作成費用がかさむため慢性的な赤字にあえいでおり、打開策も見つかっていない。





星月の力

関連 ウィンダスM3-1「それぞれの正義」(→P.104)など

星や月からサルタバルタの大地に降り注ぎ、ウィンダスの民を支えるものとして信奉されている力。はるか昔に、まばゆい星がタルタルたちをウィンダスの地に導いた……という言い伝えにもとづく。それによると、民を導いた星が天に還ってこの地が闇に包まれたさい、初代の星の神子が満月の泉で「希望の星」を見いだして、ウィンダス繁栄の礎を築いたという。



⬅各院の院長が持つ指輪や、代々の星の神子が胸に下げる「まがつみの玉」は、星月の力を秘めている。

■星の神子と「星読み」

ウィンダスの元首「星の神子」は、星月の力をつかさどり、女神アルタナの生まれ変わりとされる存在。初代の神子リミララは、満月の泉にて未来の予言を授かり、それにもとづいて民を導いた。彼女が受けた啓示は天の塔の「天文泉」に記録されており、2代目以降の神子は、天文泉に降りては予言を少しずつ紐解く「星読み」を行ない、国が進むべき方向を指し示す。

■「神々の書」

初代の星の神子が後世に遺した禁断の書。強大な魔力で封じられているため常人には読むことができず、星の神子以外に内容を知る者はいない。星月の力に満ちた満月の泉の水で書かれており、万が一魔力を失い「白き書」と化した場合は世に闇の滅びが訪れるという。目の院に厳重に保管されていたものの、今日では紛失している。

召喚

関連 ウィンダスM1-1「ホルトト遺跡の大実験」(→P.101)など

英雄カラハバルハが編み出した、いにしえの神々の力を借りる魔法。危険がともなうがゆえに長らく禁術とされていたものの、最近になって使用が認められた。ただし、水晶大戦時にカラハバルハがその身を犠牲にして用いた召喚術「完全召喚」は、いまなお禁じられている。



⬅カラハバルハは召喚を用いることで、ウィンダスを守護する大いなる獣の力を借りるも、引きかえに命を落とした。

カーディアン

関連 ウィンダスM1-2「カーディアンの心」(→P.102)など

ワラや布でできた人形に魔法をかけることで製造される、いわゆる「カカシのガード」。魔力のこもった玉「魔導球」を心臓とし、星の大樹の実(星の実)を頭脳とする。また、正しく起動させるにはカードが必要で、これが「カーディアン」という名の由来となっている。

カーディアンは兵員として軍に配備されるほか、各所の警護や日常的な労働に用いられることも多い。人工物ではあるが、星の力を借りて生まれた生命体だと見なされており、機能を停止した場合はひとつの命が死を迎えたものとしてあつかわれる。



⬅近年造られたカーディアンは、単語の合間に★マークが入る「星の言葉」を話す。



➡頭脳にあたる星の実は湿気に弱いため、水陸両用のタイプの開発が進められている。

■カーディアンのナンバーと種類

カーディアンは生まれた順にもとづいたナンバーを持つ。ナンバーは2を最下位に、3、4……9、10、ジャック、クイーン、キングと上がっていき、誰かが死ぬとそれより下位の個体のナンバーがくり上がる。水晶大戦時の旧式は「ソード」「バトン」「カップ」「コイン」の4種類、今日のタイプは「スペード」「クラブ」「ハート」「ダイヤ」の4種類が存在する。



⬅各個体は「キング・オブ・ハーツ」といったように「ナンバー＋種類」の名で呼ばれる。

■カーディアンの反乱

カーディアンの開発者ゾンパジッパは、カーディアン軍創設のさい、それぞれがより上位のカーディアンを主人と見なすよう設定したが、製作者への絶対服従機構は組み入れなかった。それが一因で、水晶大戦時の古いカーディアンたちはゾンパジッパに反抗して野良カーディアンと化し、各地をうろついて人々をおびやかしている。



ミッションの流れ

ウィンダス連邦ミッション

禁を破って独自の研究を進める、魔道士アジドマルジド。国を思うがゆえの彼の行動は、いつわりの平和に慣れた人々を動かし、隠された真実へ導いていく。

- ウィンダスM1-1「ホルトト遺跡の大実験」P.101
- ウィンダスM1-2「カーディアンの心」P.102
- ウィンダスM1-3「平和のために」P.102
- ウィンダスM2-1「白き書」P.103
- ウィンダスM2-2「試験の行方」P.103
- ウィンダスM2-3「三大強国」三国共通 P.104
- ウィンダスM3-1「それぞれの正義」P.104
- ウィンダスM3-2「星読み」P.105
- ウィンダスM3-3「新たなる旅立ち」三国共通 P.105
- ウィンダスM4-1「魔晶石を奪え」三国共通 P.106
- ウィンダスM5-1「最後の護符」三国共通 P.106
- ウィンダスM5-2「最果てにて君を待つ闇」三国共通 P.107
- ウィンダスM6-1「満月の泉」P.107
- ウィンダスM6-2「聖者の招待」P.108
- ウィンダスM7-1「第6の院」P.108
- ウィンダスM7-2「蘇る神々」P.109
- ウィンダスM8-1「ヴェイン」P.109
- ウィンダスM8-2「王と道化師」P.110
- ウィンダスM9-1「死者の人形」P.110
- ウィンダスM9-2「月詠み」P.111
- EPILOGUE

光の見えぬ現実

魔力の衰退や野良カーディアンの存在、獣人ヤグードとの不公平な協定といった、今日のウィンダスを悩ます問題が、五院それぞれの依頼を通じて明らかに。また、アジドマルジドが極秘裏に召喚の秘密を探っていることや、野良カーディアンが何かの復活を画策している事実も示される。

神々の書に起きた異変

国家機密文書「神々の書」が、魔力を失った「白き書」と化したことが判明。「神々の書が文字を失ったとき、この世に闇が訪れる」という言い伝えと照らし合わせて、いよいよウィンダスに危機が迫りつつあることがわかる。

対立するふたつの意志

星の神子との直談判を拒否されたアジドマルジドは、満月の泉の謎を尋ねにヤグード王と面会。星の神子の守護を第一とするセミ・ラフィーナとの溝を深めていく。

捕らわれたアジドマルジド

ウィンダスが星月の力を失った証拠を独断実験によりつかんだアジドマルジドは、禁を犯した罪で投獄された。一方で、約20年前の召喚と国の守護獣フェンリルとの関係が少しずつ判明。また、白紙と化していた神々の書は、建国のさいにウィンダスの民を導いた古代人の協力で魔力を取りもどす。

黒き使者とジョーカーがもたらす混乱

アジドマルジド救出作戦が進むなか、以前から野良カーディアンがよみがえらせようとしていた"王"ジョーカーが復活。さらに、神々の書から真実を知ったアジドマルジドたちの前に謎の存在「黒き使者」が現れ、星の神子の口から、星月の力の喪失と約20年前の召喚の因果関係が語られる。

新たな星を希望の光に変えて

ジョーカーと黒き使者の出現は、亡き英雄カラハバルハがこの国の未来のために一計を講じた結果だった。ウィンダスに星月の力を取りもどすべく、星の神子は満月の泉にて新たな「月詠み」にのぞむ。

物語の舞台

ウィンダス連邦ミッション



1 ウィンダス連邦（聖都ウィンダス）

関連 ウィンダスM1-1 など

物語のおもな舞台となる都市。国のシンボル「星の大樹」がそびえる石の区をはじめ、水の区・ウィンダス港・森の区という、4つの区画にわかれる。石の区に建つ天の塔にはウィンダスの元首である星の神子がおり、塔の最上階にある天文泉から未来を読む（＝星読みをする）ことで、政治の方向性を指し示す。街の各所では、魔法人形のカーディアンが、警備や雑務に就く。

2 ホルトト遺跡

関連 ウィンダスM1-1 ウィンダスM1-2 など

ウィンダス周辺の草原地帯サルタバルタにある遺跡群。地上には手のような形をした合計6つの魔法塔がそびえ、地下には広大な空間が広がる。塔は、この地に注がれる星月の力で長年動いていたが、現在は南東の塔しか機能していない。中央塔には、ズヴァール城の封印護符の間や、罪人から魔力をしぼり取る闇牢が存在。また、地下深くの魔封門の先、トライマライ水路の奥には、初代の星の神子に力を与えた満月の泉があるという。

3 トライマライ水路

関連 ウィンダスM1-3 ウィンダスM6-1 など

ウィンダスの都からサルタバルタまで延びる地下水路。入るには、ホルトト遺跡中央塔の魔封門を開くか、鼻の院の許可を得て水呼びの扉を通り抜けなければならない。奥にはカラハバルハの研究所、通称「心の院」があるとされる。

4 満月の泉

関連 ウィンダスM6-1 ウィンダスM9-2 など

初代の星の神子リミララが、星月の加護を授かったとされる地。言い伝えによると、彼女はこの地で「月詠み」を行ない、神獣フェンリルを従えて、向こう何百年にもわたるウィンダスの繁栄の約束を得たという。

5 ギデアス

関連 ウィンダスM1-3 ウィンダスM6-2

サルタバルタ西部に獣人ヤグードが築いた宗教都市。ヤグードの聖地であり、ウィンダスからの供物の奉納のほか、バルガの舞台における武闘会など、ウィンダス・ヤグード平和条約にのっとった行事が行なわれる。

6 オズトロヤ城

関連 ウィンダスM3-1 ウィンダスM4-1

メリファト山地にそびえる、ヤグード教団の本拠地。現人神ヅェー・シシュをはじめ、聖人クラスの高位のヤグードが集う。神々の書が力を失ったと知ったアジドマルジドは、原因を探るべく、手がかりを求めてこの地を訪れる。

7 ウガレピ寺院

関連 ウィンダスM7-2

南方の島エルシモの奥地に建つ、凶悪な獣人トンベリの巣窟となっている古びた寺。鼻の院の研究員イルクイルは、晩年にここで研究生活を送った。冒険者はこの寺院の最深部で、肉体なき身となった古代の賢人から導きを受ける。

8 ボヤーダ樹

関連 ウィンダスM9-1

聖地ジ・タに生え、樹齢数万年にもおよんだと伝えられる老巨木。現在では、朽ちた跡にできた洞の代名詞にもなっており、洞内にはマンドラゴラの亜種がはびこる。元・手の院院長ゾンパジッパが、ここに監禁されているとの話も。



The Federation of Windurst

ミッションストーリープレイバック

ウィンダス連邦ミッション

星月の力に支えられたおだやかな国、ウィンダス連邦。しかし、その平和は見せかけのものにすぎなかった。枯れた大地、疲弊した軍、育たぬ次代の芽。手足となるべき魔動兵の一部も暴走し、獣人ヤグードとの不公平な協定が国力をむしばむ……。そんななか、人々は苦しみながらも新たな“希望の星”を見いだし、道を切り開いていく。

Pick up! 禁じられた魔法

アジドマルジドとアプルルの話題に出る「禁じられた魔法」とは「召喚」のこと。召喚は、水晶大戦時にウィンダスを救う切り札となったが、術者カラハバルハが発動と引きかえに命を落としたせいで、危険な術として禁じられてきた。しかしアジドマルジドは、国を救う手段として召喚を復活させようとしており、周囲に危険人物と目されている。



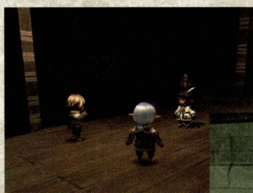
⬆カラハバルハの召喚は、現在の召喚士のものより強力で、ゆえに禁術とされた。

ウィンダスM1-1「ホルトト遺跡の大実験」

関連 ウィンダスM6-1「満月の泉」(→P.107)

アジドマルジドの独断実験

口の院の院長の実験を手伝うため、ホルトト遺跡の魔法塔を訪れた冒険者は、院長アジドマルジドとその妹アプルルが口論する現場に出くわす。弱体化した母国を憂うアジドマルジドは、禁じられた魔法の復活を独自に試みて危険視されており、アプルルはそれを心配していたのだ。今回の実験も、本来は立ち入り禁止である研究室に乗りこみ、力を失った塔を再起動させようというものだったが、結局失敗に終わる。



⬅アジドマルジドは、人当たりはあまり良くないものの、強い信念を持つことで知られていた。



➡禁じられた行為を重ねる兄を心配するアプルルだが、アジドマルジドは耳を貸さない。



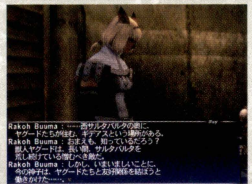
⬅実験終了後に塔に到着した冒険者は、実験で壊れた魔導球を回収して、初の任務を終える。

会話 口論する兄妹

アジドマルジド：なぜ、戦いを恐れるばかりで何もしようとしないんだ？　世の中は平和だと言うが、本当に平和だと思えるか？　口の院は、20年前の戦争の傷跡がまだいえてない。有能な魔道士たちが死に、次の若い魔道士たちを育てることもままならない。また、戦争でも起きてみろ。ウィンダスはあっという間に終わりだ。なにか、なにか、新しい大きな魔法がなければ……。
アプルル：でも、星の神子さまは……。
アジドマルジド：星の神子さまが、あの魔法を禁止してようがなんだっていうんだ。あの魔法を自在にあやつることができれば、獣人に取り入る必要なんて、なくなるんだ。術者は死んだが、あの魔法は成功したんだから……。

Pick up! 不公平な条約

ヤグードとの和平条約はウィンダス側が貢ぐことを義務づけられた不公平なものだが、星の神子は周囲の不満を押し切り条約を維持している。それは、いまの自国にヤグードに対抗する力がないと、身をもって知っているからだ(→P.110)。



⬆事情を知らない人々は、不公平な条約を結んでいる現状に疑問を抱く。

Pick up! アジドマルジドの思惑

ここで話題になる「封印された水路」――トライマライ水路の奥にはカラハバルハの研究室、通称「心の院」があり(→P.108)、アジドマルジドはそこで彼の研究を探ろうとしている。また、水路の奥には、ウィンダスを支える「大いなる獣」の巣も存在。大いなる獣が20年来姿を見せないため、生物研究をつかさどる鼻の院は巣を調査したがっており、アジドマルジドは鼻の院との利害の一致を訴え、水路の扉を開かせようとしているのだ。

ウィンダスM1-2 「カーディアンの心」

関連 ウィンダスM8-2 「王と道化師」(→P.110)

魔導球を狙う野良カーディアンたち

手の院のカーディアン作成を手伝うことになった冒険者。唯一機能している魔法塔へ行き、カーディアンの心臓にあたる魔導球に魔力をこめたものの、その帰り道、野良カーディアンに魔導球を奪われてしまう。手の院の院長アプルルの話では、最近、同様の事件が相ついでいるらしい。彼らは、仲間を復活させようとしているようだが……？



⬅冒険者を襲ったのは、カーディアンの最上位「エース」のナンバーを持つカーディアンたちだった。



➡魔導球があっても、魔法をかけなければカーディアンは復活しないはずだという。

ウィンダスM1-3 「平和のために」

関連 ウィンダスM6-2 「聖者の招待」(→P.108)

不平等な条約の上に成り立つ平和

ウィンダスは獣人ヤグードと和平条約を結んでいた。それはウィンダスにとって一方的に不利な内容だったが、平和のためには欠かせぬものとなっており、冒険者は条約の一環として、ヤグードの町ギデアスに貢ぎ物を届ける役目を引き受ける。

任務を終えた冒険者は、報告のため訪れた鼻の院で、院長代理のリーペホッペになにやらかけ合うアジドマルジドの姿を目撃する。彼は封印された地下水路の奥へ行こうとしているらしい。その場は引き下がるアジドマルジドだが、法を無視した彼の行動は周囲のウワサになりはじめていた。



⬅ギデアスのヤグードたちは、冒険者が持ってきた貢ぎ物を、横柄な態度で受け取る。



➡鼻の院のリーペホッペから、水路のカギとなる指輪を借りようとするアジドマルジド。

会話　野良カーディアンと魔導球の関係

アプルル：えっ!?　また、野良カーディアンが出たの!?　……手の院としては、とっても恥ずかしい話なんだけれど、戦争の時代のカーディアンには逃げ出しちゃうのがいてね……。そういうカーディアンが、魔導球を奪ったり、人を襲ったりしているの。魔導球は彼らの心。彼らが魔導球を奪うのは、魔導球の魔法が切れてしまった仲間たちを復活させるためでしょう。けれど、魔導球は単なる魔法の玉。魔導球の力を使い、命を吹き込む魔法をかける魔道士がいないと意味がないわ。だから、魔導球なんか盗んでも、彼らにはどうしようもないっていうのに……。

だいじなもの　献上品・食料品／献上品・飲み物

ヤグードの好物が入った袋。ウィンダスからヤグードへの友好の証として、ギデアス洞窟前の2つの祭壇付近にいるヤグードに手渡すよう命じられた。

ヤグードには食料品と飲み物の2種を献上するが、食料品の中身は、ヤグードチェリーである模様。これはヤグードが好む木の実で、バストゥークQ77「黒の伝承」でのヤグードとの交渉などでも活用される。

Pick up! ナナー・ミーゴ一味が盗んだもの

ナナー・ミーゴたちが持っていたのは、神々の書や"王の命"を収めた箱。エースカーディアンが所持していたその箱を、ある者の依頼で盗み出したのだ。このことや依頼人の正体は、スターオニオンズ団関連のクエストで明かされる(→P.288)。



⬆部下の話から、「水の区のゴウツク金持ち商人」の依頼が背景にあるとわかる。

Pick up! 「召喚士の家」とそのカギ

石の区は、引退した院長たちの邸宅が並ぶ土地。「召喚士の家」もそこに建つ家のひとつで、目の院の前院長カラハバルハに割り当てられるはずだったものの、彼が亡くなったため、長らく空き家となっていた。

召喚士の家の扉のカギはカラハバルハの指輪だが、水晶大戦中に指輪が失われたせいで、誰も家に入れなかった。ナナー・ミーゴたちは神々の書一式を探す過程で指輪も発見したらしく、秘密の倉庫として召喚士の家を利用。指輪はこのミッション中にアジドマルジドが預かり、のちにスターオニオンズ団の手に渡る(→P.288)。

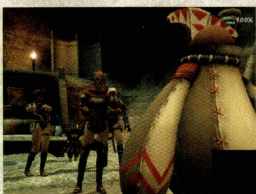
ウィンダスM2-1「白き書」

関連 ウィンダスM7-1「第6の院」(→P.108)

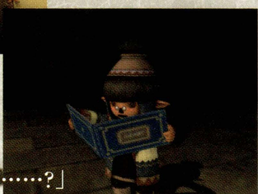
失われた禁書の行方

20年前に紛失した禁書「神々の書」を取りもどすよう、目の院のトスカポリカに命じられた冒険者。神々の書を持つナナー・ミーゴと談判するも彼女にだまされ、身ぐるみはがされそうになる。そこへエースカーディアンたちが現れ、「我らの王の命を返せ」とナナーを脅迫。万事休すのところへアジドマルジドが助けに入り、一同は難を逃れた。

ナナーの話をもとにアジドマルジドと冒険者は、"王の命"や神々の書があるという石の区の「召喚士の家」——故カラハバルハ邸を訪れる。しかし神々の書は、文字なき"白き書"と化していた。言い伝えでは、神々の書が魔力を失うとき、滅びが訪れるというが……?



⬅"王の命"のありかを聞くや、エースカーディアンたちはナナーと冒険者を始末しようとする。



➡神々の書の異変に直面したアジドマルジドは、トスカポリカに報告するよう冒険者に言う。

「まさか……。神々の書に沈黙の時が……?」

ウィンダスM2-2「試験の行方」

関連 ウィンダスM8-1「ヴェイン」(→P.109)

未来を作る子どもたちのために

耳の院・魔法学校は、ハイクラスの生徒たちの実技試験をひかえていた。試験は、規定日数内に倒したモンスターの数を競うというものだが、場所ごとにモンスターの強さが異なれば公正さを欠いてしまう。冒険者は実際に試験候補地へ出向いて、自分が倒したモンスターの数を測定し、候補地の難易度を割り出す手伝いをする。



⬅魔法学校でもハイクラスの生徒は、エリート中のエリートだ。



➡耳の院の魔法人形を使い、モンスターの数を数えることに。

会話　ナナー一味に迫るエースカーディアンたち

エース・オブ・ソーズ：見つけたぞ、ミスラ。われらの王の命を返してもらおう。
チャ・レバグタ：……ゲゲ！　ヤバイ!?
ボパ・グレソ：どうしましょう、オヤブン！　エースカーディアン3体なんて……。
エース・オブ・カップス：われらをたぶらかし、われらから奪いし、数々の品……。
エース・オブ・ワンズ：それら全ては主の持ち物。そして全ては王の持ち物。
エース・オブ・ソーズ：逝きし死者の持ち物を、生ける愚者が持つことは許されぬ。さあ、ミスラ。われらが王の持ち物をどこへ隠したのだ?　逝きたくなければ、真実を言うがいい。

だいじなもの　魔法人形「かぞえるくん」



耳の院から預かった魔法人形。持ち主が倒したモンスターの数を数える魔法がかけてある。魔法は、一定時間で切れるので注意。

ウィンダスやタルタル関連の話では、魔法人形が多様な場面で活躍する。かぞえるくんのほかに、みつけるくん(→P.109)、みとどけくん(→P.317)といったものも。

Pick up! すねるクピピ

今回の依頼を出した天の塔の書記官クピピは、他国での任務から帰還した冒険者が報告書しか提出しないのを見てすねてしまう。じつは彼女はクォン大陸産のロランベリーが大好物で、同地に出ていた冒険者のおみやげとしてひそかに期待していたのだ。あとでロランベリーを彼女にあげると、お礼に魔封門の札がもらえる。これは、ホルトト遺跡の中央塔からトライマライ水路へ簡単に行けるようになる便利な品だ。

Pick up! オズトロヤ城で何があったのか？

「ヤグード王から興味深い話を聞いた」と冒険者に語るアジドマルジドだが、具体的に何を聞いたのかまでは教えてくれない。彼とヤグード王との会談の内容は、ウィンダスM4-1「魔晶石を奪え」にて、魔晶石が見せる幻影を通じて明かされる（→P.106）。



⬅アジドマルジドは星の神子に言えなかった疑問をヤグードにぶつけた。

ウィンダスM2-3「三大強国」

関連 三国共通M2-3「三大強国」（→P.122）

世界の現状を知る旅へ

これまでの数々の活躍が認められた冒険者は、ウィンダスの中枢である天の塔へと呼び出された。天の塔にいた守護戦士長セミ・ラフィーナは、アルタナ三国に属する他の2国――サンドリアとバストゥークの情勢を調査する任務を、冒険者にまかせる。

それぞれの国の領事館をまわり終えた冒険者は、各地で獣人たちの動きが活発化しているのを実感。自分が見聞きしてきたことを天の塔で報告し、任務を果たした証に、「冒険者の証」を授与される。

「試させてもらうとしましょう。君の運と実力と、その瞳に宿る星の輝きを」



⬆冒険者に目をとめたセミ・ラフィーナは、その「瞳に宿る星の輝き」を試そうと言う。

ウィンダスM3-1「それぞれの正義」

関連 ウィンダスM4-1「魔晶石を奪え」（→P.106）

亀裂を深める憂国の徒ふたり

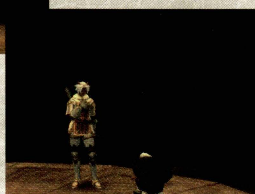
天の塔に招かれた冒険者が、先の三国調査についてセミ・ラフィーナと話していると、アジドマルジドが星の神子との面会を求めて乱入してきた。以前から彼を危険人物と考えていたセミ・ラフィーナは、その主張に直接触れて警戒を強め、冒険者にアジドマルジドの尾行調査を依頼する。

天の塔を出たアジドマルジドは、単身、ヤグードの本拠地オズトロヤ城に向かっていた。冒険者があとを追って城を訪れると、彼はすでに用を済ませており、「自分は真実に近づきつつある」と意味深なことを告げる。一方、冒険者の報告を受けたセミ・ラフィーナは、勝手な行動に出たアジドマルジドを、ますます敵視していくのだった。

「これを見ても、ウィンダスはまだ、平穏の時代にあると言えるか？」



⬅アジドマルジドはセミ・ラフィーナに白き書を渡し、自分こそが母国の危機を救うと宣言。



➡セミ・ラフィーナにとってアジドマルジドは、力にとらわれ神子の心を乱す逆賊でしかなかった。

人物　ウィンダス領事



パットポット
バストゥークに派遣されている領事。非常におしゃべりかつ早口な人物。

カサロロ
サンドリア駐在のウィンダス領事。おっとりとしたタルタル女性。



会話　真実に近づくアジドマルジド

アジドマルジド：はるか昔、迷える民をこの地へ導いたまばゆい星。その星が天へと戻るとサルタバルタを照らす光も失われ、闇が落ちた。しかし、満月の泉にて星月の力を得た初代の神子さまは、闇の中にも希望の星を見出し、ウィンダスを繁栄へと導いた。……その神子さまが後の神子さまのために残した歴史書……。それが、この前見つかった神々の書なのだ。しかし、こんな事態になっても、星の神子さまは何もしようとしない。何も語ろうとしない。だから俺は、もう1人の時の証人……サルタバルタに古くから住む獣人ヤグードに尋ねに来てやったのさ。その出迎えは半端じゃなかったがヤグード王は面白いことを教えてくれた。セミ・ラフィーナに伝えてくれ。口の院の院長アジドマルジドは、確実に真実に近づきつつあると。

Pick up! 滅びの予見

星の神子は、はじめて星読みをしたさいにも一度倒れている。そのとき彼女はウィンダスの滅亡を予見し、しばらくして闇の王率いる獣人軍との戦い――水晶大戦が起こった。当時から星の神子に仕えてきたズババは、今回星の神子が倒れたのも、闇の王復活にまつわる予兆ではないかと危惧して、冒険者を呼び寄せたのだ。

Pick up! カーディアンと製作者の関係

中央塔を護るカーディアンは、水晶大戦時に造られた旧型。それがまだ稼動している事実は、彼らの製作者でアジドマルジドの父、ゾンパジッパの生存を暗に示している(→P.110)。なぜなら「カーディアンが生きていればそれに術をかけた者も生きている」という原則があるからだ。逆に「カーディアンを生き返らせれば術者も生き返る」との理屈も成り立つが、それは手の院の秘術とされており(→P.111)、使用するのは禁じられている。



⬆野良のものを含め、旧型のカーディアンは「星の言葉」をしゃべらない。

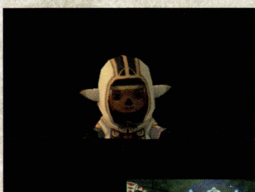
ウィンダスM3-2 「星読み」

関連 ウィンダスM5-1 「最後の護符」(→P.106)

星の神子が見た凶兆

ホルトト遺跡の中央塔で何かが起こる――そんな不吉な兆しを星読みし、星の神子が倒れてしまった。中央塔は、闇の王の本拠地ズヴァール城の封印護符がある重要な場所。不吉な想いに駆られた侍女長ズババは、冒険者を中央塔へ向かわせる。

封印護符は無事だったが、冒険者は、封印を護るカーディアンから攻撃を受けてしまう。そこへ、またしてもアジドマルジドが登場。彼は、星の神子が倒れたことを冒険者から聞くと、「満月の泉に降りなければ」とつぶやきながら去っていく。


⬅ズババは、星の神子が倒れたのは白き書を見せたアジドマルジドのせいだと怒っていた。



➡アジドマルジドは、中央塔に何かがあるとにらみ、ひとりで調査に訪れたらしい。

ウィンダスM3-3 「新たなる旅立ち」

関連 三国共通M3-3 「新たなる旅立ち」(→P.123)

国家間の架け橋として

星の神子直々の指名を受け、天の塔へ召喚された冒険者。星の神子は、各地を覆いゆく闇を肌で感じた冒険者ならば平和の重要性がわかると見こんで、大国ジュノとのパイプ役となる大使館員に冒険者を抜擢する。さっそくジュノへ飛んだ冒険者は、デルクフの塔で倒れていたウィンダス大使を救出。正式に大使館員に任じられる。

「やはりあなたがこの地位にふさわしいと確信いたしました」


⬅ジュノとの連携が重要と考えた星の神子は、冒険者に大役をまかせる。


➡ジュノに着いて早々に、冒険者はウィンダス大使のヘイミジカイネジを助けることに。

会話 中央塔のアジドマルジド

アジドマルジド:……オイ、大丈夫か? ……大丈夫みたいだな。ここのカーディアンは、街中のカーディアンとは全く違うぞ。不用意に近づくと痛い目にあうことになる。なんてったって、こいつらは張り切りまくった俺のオヤジの力作だからな。(それにしても、まだこのカーディアンたちが生きているってことはオヤジもどこかで生きているってことか……。)……ところで、おまえはなぜ、この部屋に来れた? こいつらが守っているのは、闇の王がらみの封印。ハンパな封印じゃない。5院の院長しかこの部屋には入れないはずだぞ。……なんだって!? 星の神子さまがお倒れに? なにか恐ろしい兆しの星を見ただと? どういうことだ? ……やっぱり、自分の目で確かめねば。満月の泉に降りなければ……!

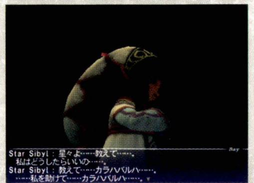
だいじなもの 星紋章入りの召喚状

白い星の紋章が入った召喚状。文字1つ1つが星のごとく静かに輝いている。「急ぎ、天の塔・魔天の扉へ来たれ」とある。

星紋章入りの召喚状、略して「星文書」をもらうのは、星の神子直々に選ばれた証であり、大変名誉なこと。文書はクピピがひとつひとつ手書きしている。

Pick up! 幻影が示すもの

オズトロヤ城の魔晶石「クノ石」が映す幻影は、Ⓐ約20年前の星の神子とカラハバルハの会話、Ⓑ先日のアジドマルジドとヤグード王の会談、Ⓒ星の神子のつぶやき、という3つの場面からなる。Ⓐの場面からは、カラハバルハが神々の書を読み、満月の泉や魔法塔の意味を知って召喚に挑んだことが明らかに。Ⓑの場面では、「召喚が行なわれたせいでウィンダスが星月の加護を失った」という事実が暗示される。また、Ⓒは黒き使者(→P.96)の出現理由を示す。



⬆Ⓒの場面では、星の神子が救いを求める。これが重大な事件の発端に……。

Pick up! 神子を襲った者

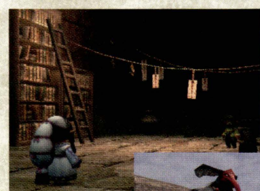
どの国の物語でも、冒険者は各国の首脳が襲撃されたと聞いて帰国するが、ウィンダスの場合は書状の内容が襲撃に関するものではなく、星の神子も襲撃の件については「私の元へ来た黒き使者の存在もあります」と話すのみ。しかしこの「黒き使者」という者は、後半のミッションにかけて、重要な役割をになうことになる。

ウィンダスM4-1 「魔晶石を奪え」

関連 三国共通M4-1 「魔晶石を奪え」(→P.124)

浮かび上がる過去の幻影

ウィンダス大使館を代表してジュノ大公カムラナートと面会した冒険者は、獣人たちの各拠点から、彼らが闇の王復活に利用しようとしているらしい「魔晶石」3種を奪ってくるよう命じられた。任務についた冒険者は、各地の魔晶石を通じて過去の断片をかいま見る。なかでもオズトロヤ城の魔晶石からは、ウィンダスの秘密にまつわる興味深い映像が浮かび上がった。また、闇の王復活の予感が、いよいよ現実味を帯びてくる。冒険者はさっそく事態をジュノに報告。その直後、各国の首脳が襲撃されたとの報が届く。



⬅20余年前の星の神子とカラハバルハは、滅びの運命を回避しようと懸命だった。



➡ヤグード王によると、現在の国の衰退は、約20年前の召喚発動が原因らしい。

「もはや、ウィンダスに星月の加護はないのだ」

ウィンダスM5-1 「最後の護符」

関連 三国共通M5-1 「最後の護符」(→P.124)

破られた闇の封印

冒険者がウィンダスに帰国すると、中央塔にある闇の王封印の護符が奪われてしまっていた。星の神子は、闇の王が封じられている北方の結界の無事を確かめる任務を冒険者に依頼。しかし、北方の遺跡フェ・インにほどこされた結界の封印は、すでに破られたあとだった。そんな冒険者の報告を受け、星の神子は緊急会議を招集する。



⬅多くの者は、「ヤグードが条約を破って封印の護符を盗んだ」と怒るが、星の神子は犯人の特定を避けた。



➡北方の地にくわしい鼻の院院長ルクススは、フェ・イン遺跡に置かれた封印の護符について冒険者に説明する。

だいじなもの ジュノへの急報

「ウィンダス天の塔監視下
ホルトト遺跡・中央塔に異常あり。
至急帰国されたし」

冒険者あての本国への召還状。サンドリアとバストゥークは首脳が襲われた事実を伝えているのに対し(→P.60、82)、ウィンダスは中央塔という場所の異常を伝えているのが特徴だ。

会話 ヤグード王の話～魔晶石の幻影

ヤグード王：全てはあの塔を動かしたタルタル族のせいなのだ。
アジドマルジド：しかし、ホルトト遺跡が壊れた今でも、サルタバルタの大地の魔力は減り続けているではないか。この地下で、おまえたちが掘りつづけている妙なものは何なのだ？　不吉な光を放つ、あの石のせいじゃないのか？
ヤグード王：ククク、既にあれをも見たとは、あなどれん。しかし、サルタバルタが枯れつつあるのは、あの石のせいではない。20年前……我らが敗退したあの夜に、おまえたちが取り返しのつかぬことをしたからだ。ククク……わからんのか？ホルトト遺跡の中央の塔を降りていくがいい。そして、星の神子と亡き召喚士の過ちを、その目で見届けるがいい。もはや、ウィンダスに星月の加護はないのだ。

Pick up! ウィンダスの弱腰外交

闇の王の復活にさいしてアルタナ三国はそれぞれ、正式に軍を出すのをためらう。サンドリアとバストゥークは他国との兼ね合いを考えてのことだが、ウィンダスの場合は、「獣人ヤグードとの和を保たなければならない」という弱気な理由によるもの。



⬆和平条約を結んでいるので、獣人たちと事を荒立てるような行動はできない。

Pick up! 闇牢

アジドマルジドが投獄されることになったホルトト遺跡の闇牢は、そこに入れられた者の魔力を吸い尽くし、ひいては死に至らしめるという恐ろしい場所。事実、イルディゴルディという人物が、過去に誤って闇牢に閉じこめられ、魔道士としての道を絶たれてしまった。ウィンダスM8-2「王と道化師」にて、ルクススやトスカポリカが「かつて闇牢で起きた悲劇」として言及するのがその事件だ。事件の詳細については、召喚士アーティファクトにまつわる一連のクエストで語られる(→P.418)。

ウィンダスM5-2「最果てにて君を待つ闇」

関連 三国共通M5-2「最果てにて君を待つ闇」(→P.125)

一介の冒険者としてできること

闇の王復活が迫っているにもかかわらず、ウィンダスの議会は軍の派遣を見合わせた。不確かなことが多い現状での派兵はヤグードとの友好関係を壊しかねないがゆえの苦渋の決断だ。それでも戦乱を防ぎたい星の神子は、国の立場に縛られず行動できる冒険者に、闇の王の復活を阻止してくれと頼む。

ズヴァール城を訪れた冒険者は、復活した闇の王と対峙し、見事これを撃破。ウィンダスが抱える不安は解消されぬままではあったが、人々は、偉業を成して帰還した冒険者を、歓喜と尊敬の念をもって迎えるのだった。



⬆外交的な立場を重んじながらも世界の危機に胸を痛める星の神子は、冒険者に希望を託す。

ウィンダスM6-1「満月の泉」

関連 ウィンダスM9-2「月詠み」(→P.111)

闇色の泉が語る真実

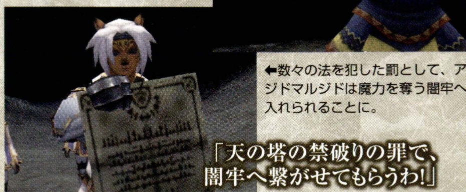
冒険者の手を借りて、ついにホルトト遺跡の中央塔の起動に成功したアジドマルジド。彼と冒険者は、トライマライ水路から中央塔の地下へと降り、初代の神子が託宣を受けたという満月の泉へたどり着く。しかし、本来ならば星月の力をたたえているべきその泉は、光を完全に失っていた。そこへセミ・ラフィーナたちが現れ、アジドマルジドを拘束。アジドマルジドは、とっさに転移魔法を使って冒険者を逃がす。



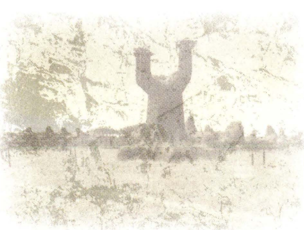
⬅この国の真実を確かめるためにアジドマルジドと冒険者は満月の泉へと降りていく。



➡泉の様子は、「ウィンダスは星月の加護を失った」というヤグード王の話を裏づけていた。



⬅数々の法を犯した罰として、アジドマルジドは魔力を奪う闇牢へ入れられることに。



会話　アジドマルジド捕らわる

アジドマルジド：(満月の泉の様子を見て)クソ！　やっぱりそうか！　本来ならば、星月の光たたえるこの「満月の泉」が、その光を失ったから……。……ヤグードの王が言っていたのは、このことだったんだ！　まてよ……。だとすると……、20年前の召喚のとき召喚士が召喚しようとした「大いなる獣」は……？

(セミ・ラフィーナを先頭として、守護戦士たちが踏みこんでくる)

セミ・ラフィーナ：そこまでよ！　おまえはやりすぎたわ、アジドマルジド。神子さまの許可が下ったわ。

アジドマルジド：クソ、もう見つかったのか！　しかも、今回はやばそうだ。(冒険者に向かって)仕方ない、おまえは逃がしてやる！

Pick up! バルガの武闘会

バルガの武闘会とは、和平条約で定められた、ヤグードの勇者たちとウィンダスの勇者たちとの戦いのこと。勇者たちの真剣勝負を通じて両国の信頼を確かめ合うというのが、開催の名目だ。ただしウィンダス側には、勝てなければヤグードへの献上品を増やさねばならないという、一方的に不公平な条件がついている。

Pick up! 星の神子とカラハバルハの関係?

心の院はトライマライ水路の奥に隠されていて、冒険者はサルタバルタの中央塔かウィンダス石の区を経由して訪れることになる。しかし、じつは星の神子の私室からも秘密の道が通じており、神子はそこをたどって冒険者の前に現れた。魔晶石の映像が示す親密な様子や、カラハバルハ亡きあとも星の神子が彼に救いを求めていたこと、そして私室と心の院がつながっている事実――これらを踏まえて考えると、星の神子とカラハバルハは、特別な関係だった模様。



⬆突然現れる星の神子。心の空白を埋めに、この部屋を訪れたのだろうか……。

ウィンダスM6-2「聖者の招待」

関連 ウィンダスM8-2「王と道化師」(→P.110)

決闘は罪の代償

アプルルが抗議しても、闇牢監禁というアジドマルジドへの処分はくつがえらなかった。彼に手を貸した冒険者も、犯した罪の報いとして、ヤグードとの条約の一環である「バルガの武闘会」への出場を余儀なくされる。冒険者はこれに勝利を収め、その功績によって罪を許されるも、満月の泉で見聞きしたことについては固く口止めされた。

「危険な思想を持つ者を、野放しにはできません」



⬅兄を許してくれと請うアプルルだが、星の神子は、危険思想の持ち主は野放しにできないと言って訴えを却下する。



➡冒険者はウィンダスの国益を守るため、ギデアスにあるバルガの舞台で、選び抜かれたヤグードの戦士たちと戦う。

会話 抗議するアプルル

アプルル：確かに召喚は、とても危険な魔法だと思います！　だけど、おにいちゃんが言うように、もしその魔法を使いこなせれば……。

星の神子：過分なる力は争いを生み、多くの過ちを引き起こします。……過ぎたる力は、過ぎたる望みを呼び、国を滅ぼすに至るのです。危険な思想を持つ者を、野放しにはできません。

アプルル：だからってひどいです、神子さま。おにいちゃんはワカラズヤでバカでトンマだけど、私には、たったひとりのおにいちゃんなんです！（駆け去る）

ウィンダスM7-1「第6の院」

関連 ――

隠された第6の院にて

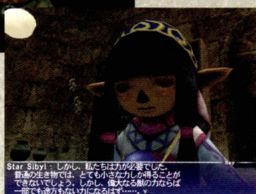
天の塔によるミッションの検閲が強化されるなか、目の院のトスカポリカが冒険者に密命を出す。神々の書が魔力を失った原因を調べに、カラハバルハの研究室「心の院」に向かえというのだ。

冒険者が心の院に入ると、星の神子が姿を現した。彼女は、水晶大戦時にカラハバルハが試みた召喚が「偉大なる獣」の生命力を利用するものだったと告白。心の院にある書物を調べることは許すも、満月の泉には立ち入らぬよう冒険者にクギを刺す。それら一部始終の報告を受けたトスカポリカは、力を失った神々の書を冒険者に託した。

「この事実から目をそらすことはできぬ!」



⬅星の神子は神々の書の封印を命じたが、トスカポリカの信念がそれを許さなかった。



➡約20年前の召喚は、国を護る偉大なる獣の命の力を利用したものだったらしい。

メッセージ ホルトト遺跡の伝説

まばゆい星に導かれ、民はかの地に辿り着く。緑に萌ゆる楽園を、とこしえの地と見つけたり。荒ぶる獣を抑えるは、まばゆい星のむつの指。羅星の渦が白々と南の空へ消える頃、蒼き泉が残されり。

心の院で読める古い歌。つづく ウィンダスM7-2 の伏線となっており、「6つの魔法塔が"荒ぶる獣"フェンリルを制御する」「星の力を与えた古代人が南方のエルシモへ去ると満月の泉が残された」という事実を示唆している。

Pick up! イルクイルの研究

ウィンダスには、「大いなる星が民を導いた」という伝承が残る。そのため多くのタルタルは、自分たちが星月の力に守られた民であることを誇りとし、種族の起源が明かされるのを嫌っていた。しかし、ルクススの師であり鼻の院の研究員だったイルクイルは、「大いなる星」の正体を解明しようとしたため、院を破門になったのだ。

その後イルクイルは、タルタルの先祖を導いた者についてただひとりウガレピ寺院で研究をつづけ、ついには真実を突き止めるも、同地で謎の死をとげた。彼の死の原因は、北方調査隊に参加したことにある(→P.435)。

Pick up! 仮想ガールフレンド「モジジちゃん」

失踪前にセーダルゴジャルは、モジジという女の子のフリをしてコルモルと文通していた。うまく言いくるめ、コルモルが使いこんだ耳の院の予算を返済させるためだ。現在は耳の院の教師が、モジジの役目を務めている。



⬆コルモルが「モジジちゃん」に夢中なのは、クエストでの様子からもわかる。

ウィンダスM7-2 「蘇る神々」

関連 ジラートM04 「ウガレピ寺院」(→P.135)

異端者が追った種の起源

鼻の院の院長ルクススが、南方から感じ取れる恩師イルクイルの声を頼りに、エルシモ島へと渡った。彼女を追って、島に建つウガレピ寺院を訪れた冒険者は、いにしえの賢者の幻影を見る。グラビトンと名乗るその古代人は、自分たちが最初の星の神子に力を与えたと説明。かつてタルタルを導いたように冒険者たちに協力すると言って、冒険者が持つ、力を失った神々の書を復活させる。

グラビトンの話は、タルタルの起源に関するイルクイルの研究の正しさを裏づけるものだった。同胞に与える衝撃を案じたルクススは、この事実を口外せぬよう冒険者に言い、同時に、神々の書をアジドマルジドに見せるよう頼む。



⬅ルクススは、鼻の院の異端者だった師イルクイルの足取りを、長年追いつづけていた。



➡グラビトンは、魔法塔が動かないと月光が神獣の形をとって暴れまわるはずだと話す。

「あの機関が動かねば、月光の力は、移ろいやすい神獣の形をとる……」

ウィンダスM8-1 「ヴェイン」

関連 サンドリアM3-1 「ダボイ潜入計画」(→P.58)

逃げ出した院長の事情

失踪して3年になる耳の院の院長セーダルゴジャルを捜してほしい――魔法学校がそんな依頼を出した。話を受けた冒険者は、魔法人形「みつけるくん」を使って、オークの本拠地ダボイでセーダルゴジャルを見つけ出す。彼は、サンドリア軍の敵であるオークの総大将を封じている最中だった。耳の院の予算のためとはいえ、前校長コルモルをだまさざるを得なかった心苦しさゆえに逃亡したと語るセーダルゴジャル。冒険者は耳の院にもどり、セーダルゴジャルが帰ってこれない事情を教師たちに理解してもらう。



⬆セーダルゴジャルは逃亡先でサンドリア軍に協力することになり、帰るに帰れずにいた。

会話 グラビトンは語る

ルクスス：……どういうことかまったくわかりませんが、ホルトト遺跡の魔法塔ならば、20年前にほとんど動かなくなってしまいました……。

グラビトン：なんてことだい！　ならば、あの地に眠る「月の神獣」が好きに暴れているんじゃないかい!?　あの塔は、かの地に降り注ぐ月光をエネルギーに変える機関。あの機関が動かねば、月光の力は、移ろいやすい神獣の形をとる……。神子よ、始まりの神子に我らが渡した「まがつみの玉」は、いまだに伝えられ、守られているのだろうね？

だいじなもの 魔法人形「みつけるくん」

耳の院から預かった魔法人形。「耳の院の指輪」の発する魔力を検知する魔法がかけてある。エリアチェンジ時に、突然しゃべり出すので聞き逃さないように注意する必要あり。

星月の力を検知する「みつけるくん」は、セーダルゴジャルが持つ院長の指輪を所有者もろとも発見すべく出動したが、目的の指輪を見つける前に謎の人影に反応する。それは人影の正体が、院長の指輪以上に強力な星月の力を宿す者――「黒き使者」だからだ(→P.111)。

Pick up! よみがえった“王”

カーディアンの王であるジョーカーをよみがえらせたのは、以前から彼の復活をもくろんでいたエースたちではなく、子どもたちの集団「スターオニオンズ団」(→P.288)。北西の魔法塔でジョーカーは、「我が小さき友も悲しむ」と言って冒険者の始末をやめさせるが、これは仲良くなったスターオニオンズ団に配慮したセリフだ。

Pick up! カラハバルハの完全召喚

カラハバルハが用いた「完全召喚」とは、対象の心と一体化するというもの。フェンリルの心と一体化したカラハバルハは、その負荷に耐えきれずフェンリルとともに死亡するが、それは想定ずみのことだった。じつは、創世時からウィンダスを支えてきた月詠みの予言とは、未来に対する神獣フェンリルとの契約であり、そこで約束された繁栄は滅びを前提としたもの。その滅びを回避するには、一度フェンリルを殺す必要があったのだ(右ページ参照)。



⬆カラハバルハは、ウィンダスの滅びの運命を変えるため、完全召喚を行なった。

ウィンダスM8-2「王と道化師」

関連 ウィンダスQ45「ヤクソク」(→P.289)

アジドマルジドを救え

アプルルの頼みで、アジドマルジドを闇牢から救う手助けをすることになった冒険者。闇牢のカギとなる院長の指輪を4つ集め、残るひとつを持つセミ・ラフィーナを追い、北西の魔法塔へ向かう。彼女はエースカーディアンたちに劣勢を強いられていた。そこへカーディアンの“王”ジョーカーが登場。冒険者を「神子の生んだ願いの星」と呼び、セミ・ラフィーナに指輪を冒険者へ渡させる。指輪を全部そろえた冒険者とアプルルは闇牢へ急ぎ、アジドマルジドを救出。だがその直後、アジドマルジドは神々の書を開いて昏倒してしまう。



⬅ジョーカーは、星の神子を黒き使者から護るよう、冒険者とセミ・ラフィーナに命じた。



➡神々の書を開き真実を理解したアジドマルジドだが、本の持つ魔力に圧倒されてしまう。

ウィンダスM9-1「死者の人形」

関連 ――

死の淵より引きもどされし者は

アジドマルジドが目覚めてほどなく、黒き使者が星の神子のもとに現れた。黒き使者は神獣フェンリルの力の片鱗を見せて退散。事情を問われた星の神子は、ついに20余年前の真実を語る。カラハバルハは「完全召喚」によるフェンリルとの一体化で命を落とし、ウィンダスは力を失ったのだ、と。それでも未来へ進もうと言うアジドマルジドの言葉を聞き、星の神子は彼に自由を与える。

その少しあと、手の院の前院長ゾンパジッパがボヤーダ樹で見つかった。彼は、ジョーカーが復活したならそれを創ったカラハバルハもよみがえっているはずだと話す。一方、未来を切り開く決意も新たに満月の泉を訪れた星の神子は、ジョーカーと遭遇。ジョーカーは彼女を捕らえて泉を占拠し、黒き使者を呼び出すよう冒険者たちに言う。



⬅カラハバルハの人形だったジョーカーと、彼の「分かたれた我」が一体化すると、星月の力がよみがえるというが?

だいじなもの 常夜の手袋

5つの院長の指輪をはめるために必要とされる手袋。5つの院の指輪が、5本の指にはまっている。たとえタルタルでも、アプルル以外は手にはめることができないようだ。

弟子アジドマルジドの救出作戦を知ったシャントットが、5つの指輪の力を暴走させまいと、アプルルに貸し出す品。原型は20年以上前に完成ずみだが、使われる機会がなかった。そのためシャントットは、弟子の救出を手袋の力を試す好機と見ていたフシも。

会話 月詠みの真実

ジョーカー：神子よ、小さき民よ、思い出すのだ。始まりの神子の時代から、我が死へいたるまで、そなたらは永い永い予言に従い生きてきた。その予言は、始まりの神子の強き願い……「月詠み」から始まった。そなたのようにこの地へと降り注ぐ星月に願いを託すことから……。

星の神子：……ああ……。そうだわ、私は天文泉に願った……。絶望に耐え切れず……あの時、死んでしまった、カラハバルハの……助けを……。

ジョーカー：……そう、その願い……。最後にわずかに残った星月の力が、その願いを聞き届けたのだ。そして、小さき彼は、我とひとつに混ざりあったままに死という闇から戻ってきている。

Pick up! カラハバルハの策

初代の神子の契約による滅びを完全召喚で回避しても、星月の力の源フェンリルを失えば、ウィンダスは結局滅びてしまう。そこでカラハバルハは、のちにフェンリルが復活できるよう、事前に手を打っていた。ゾンパジッパの「手の院の秘術」によって、自分の命の一部をジョーカーにわけ与え、ジョーカーが復活したときに自分——そして自分と一体化したフェンリルがよみがえるように準備していたのだ。その結果、彼は黒き使者として復活をとげる。ジョーカーも黒き使者も、カラハバルハとフェンリルの融合体だが、フェンリルの精神はジョーカーに受け継がれ、黒き使者は意志なき力の結晶と化した。

また、ジョーカー復活の引き金を引いたのは星の神子だ。亡きカラハバルハに助けを請う彼女の想いに、満月の泉に残る星月の力が応え、事態を動かした。

ウィンダスM9-2 「月詠み」

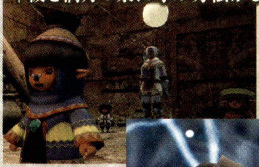
関連 ウィンダスQ80 「月の導き」(→P.417)

あるべきものをもどすため

ジョーカーが満月の泉を占拠したのとほぼ同時に、ヤグードたちが、ホルトトを渡さねば平和条約を破棄すると言い出した。返事の期限は、ジョーカーの命の期限と同じ……。アジドマルジドとアプルル、セミ・ラフィーナ、そして冒険者はそれぞれ協力し、事態を打破すべく奔走する。

ついに期日が訪れた。冒険者は古代の歌を奏で、満月の泉に黒き使者を呼び出す。しかし黒き使者は、分身であるジョーカーとの一体化をこばみ暴走。冒険者とアジドマルジドは、星月の力を呼びもどして未来を切り開くため、決戦に挑む。

「彼を満月の泉に呼ぶ方法がひとつだけある」



⬅黒き使者を呼び寄せるには、3ヵ所に散る古代クリューの歌を集める必要があった。



➡ジョーカーの魔法を受けた黒き使者は、抵抗するように魔物を召喚し冒険者たちを襲う。

Pick up! 導きの星

古来、まばゆい星に導かれてきたとされるウィンダス。だが、その「導きの星」とは、一方的に頼るべき不思議な力ではない。冒険者のように、自分で道を切り開こうとしたとき、その者は内側から輝く「導きの星」となるのだ。冒険者やアジドマルジドの様子を見てそれに気づいた星の神子は、未来が読めない現状に絶望することをやめ、みずから未来を導くべく、フェンリルと新たな契約を結ぶ。

Epilogue

関連 ——

新たなる"星"のもとで

冒険者たちの奮闘の結果、ジョーカーと黒き使者は一体化し、すべての準備は整った。星月の力をたばねて星の神子が祈ると、神獣フェンリルが再臨。ウィンダスは星月の加護を取りもどす。

大いなる星に導かれてはじまったウィンダスの歴史において、新たな時代が幕を開けた。今回フェンリルが保証したのは時代の幕開けのみであり、星読みで未来を予知することはもはやできない。だが、星の神子やアジドマルジドたちの顔は明るかった。今後は、未来を願うひとりひとりの意志の力を「導きの星」とし、道を照らしていく——彼らは冒険者に、力強くそう宣言するのだった。



⬅カーディアンの魔導球やまがつみの玉の力と引きかえに、星月の力が大地によみがえる。



➡月詠みとは、願いを現実に変えようとする行動だったのだと、星の神子は実感する。

会話 黒き使者の正体

アジドマルジド：……ここに残されていた研究は完璧だった。あらゆる系統を超えて、はるかなる高みを見通した、完全な理論。完全召喚は成功し、彼は、大いなる獣フェンリルの心を支配したんだ。しかし、大いなる心を人の体は支えられなかった。カラハバルハの体は死に、それが神獣フェンリルをも殺すことになった……。……そう、蘇った死者……「黒き死者」はカラハバルハであり、そしてフェンリルでもあるんだ。

会話 新たなる月詠み

(ジョーカーと黒き使者が融合し、カーディアンたちから光があふれ出る)
セミ・ラフィーナ：……これは一体……！
アプルル：……カーディアンの心が…………ひとつになっていく……!?
アジドマルジド：……！　神子さま、ジョーカーは……！
星の神子：(光を見上げ)あの光よ……、そしてあの光を、希望の星にするのは私……。さぁ、星月よ、私の願いをきいて……この約束の地に……神獣フェンリルさまの息吹を……。
(フェンリルが復活する)
フェンリル：……人よ、そう、それが……未来を作る力なのだ。

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～ウィンダス連邦編～

Q ウィンダスという国や、そこで展開する物語を考えるときには、どのようなものをイメージしたのですか？

佐藤　MMO（多人数同時参加型オンラインゲーム）をはじめて体験する『FF』ファンの玄関口になれるよう意識しました。企画段階では「花火の国にしよう」という意見が出るなど、アミューズメントパークめいた雰囲気が開発内で求められていましたね。住人たちが自然環境と調和していたり、大きな樹の周辺にコミカルなキャラクターがたくさんいたりといった部分は、私自身がファンだった『聖剣伝説』のイメージを引き継いだものです。ただ、ミッションの物語に関しては、引きしめなければならないと感じていました。タルタルの外見の印象そのままに作ると明るすぎ、他国とバランスが取れなくなりますからね。「それぞれの種族が心の闇を持つ」と加藤さん（加藤正人氏：シナリオライター）に聞かされたのを受けて、タルタルが心の闇である臆病さを克服する筋立てにしています。

Q 耳慣れない単語がたくさん登場し、「国全体が予言に縛られていて、それを変えていく」という異色の流れで話が進みますが、そんな一風変わった設定にした理由は？

佐藤　ウィンダスは魔法の国であり、タルタルはベーシックな人間というよりは妖精に近い外見の種族なので、変わった設定をたくさん入れても違和感がないだろうと思いまして。特殊な単語が多くてプレイヤーさんについてきてもらえるか心配でしたが、そのへんはクエストなどでフォローする形にしました。

Q ウィンダスミッションは伏線が入念に張られていますが、物語の大筋は最初から設計してあったのですか？

佐藤　そうですね。物語を表現するうえではマップやギミックなどの背景部分が重要だと思うのですが、そういう部分をほかのスタッフに発注するには、あらかじめシナリオのどこに見せ場を持っていくかを考えておく必要があるんです。ですから、臨機応変に変更できる余裕を持たせつつも、物語の大筋の部分は早い時期に固めていました。たとえば「フェンリルがじつは死んでいた」「月詠みはこういう仕組みである」といったところが該当しますね。

Q フェンリルや月詠みに深く関わるエリアとして満月の泉や天文泉がありますが、ほかに物語上必要だとの理由で配置したロケーションはありますか？

佐藤　ホルトト遺跡も「絶対に使うだろうからこうしてほしい」と、最初に発注していました。あの場所はすごく使い勝手が良かったですね。困ったらとりあえずあそこに行かせよう、ああ闇牢を作っておいて良かった、といった感じで（笑）。逆に、ミッション用に作っておいたのに結局使わずに終わった場所もあります。ウィンダスQ71「星の大樹」で最後に行く「土の部屋」はミッションのための場所でしたが、最終的には黒魔道士のアーティファクトクエストを作るときに役立ちました。

Q タルタルのキャラクターを作るうえで、心がけた点は何でしょう？

佐藤　タルタルは見た目が愛らしいのですが、その外見に引きずられることなく、「こういう人物がいたらおもしろそう」「こんなヤツがいたら話が引きしまる」といった具合に、ふつうのドラマと同じくストーリー上の配分ありきで設定を決めています。アジドマルジドも、物語作りの流れ上、かっこいい人物になりましたね。クピピは、最初はおとなしい人物にしていたら加藤さんに「もっと明るくしろ」と言われ、結果的にあんな毒舌な暴走キャラクターになってしまいました（笑）。個人的には、シャントットも好きですが、一番のお気に入りはアプルルです。父親のゾンパジッパがとんでもない人ですけど、そんなダメオヤジを持ってしまったからこそ子どもたちはよくできた子になって、兄妹の絆も強くなったんじゃないかなと。

Q ウィンダスにはミスラも暮らしていますが、彼女たちをタルタルと同じ国に配置した理由は？

佐藤　まず、「タルタルが魔法を唱えるときに守ってくれる誰か」が必要だなと思ったんです。そこで、自然豊かな国にマッチしていて、タルタルのかわいらしいイメージを壊さずにすむミスラに白羽の矢が立ちました。ただ、タルタルは好き勝手に動くキャラクターが多く、国全体の雰囲気がやわらかくなりすぎる恐れがあるので気をつけた結果、ミスラには厳しめの人物が多くなりましたね。彼女たちがウィンダスのメインストーリーにあまり関わってこないのは、ミスラの自治区であるカザムが『FFXI』のサービス開始当初はまだ実装されていなかったからです。カザムで彼女たちの話を描こうと思って。

Q プレイヤーの声をフィードバックする形で作った部分はありますか？

佐藤　物語を進めるうえで必須なキャラクター以外は、プレイヤーのかたがたの人気に応えようとしていました。たとえば、アプルルやシャントットがアジドマルジドを闇牢から出すときに活躍しますよね。プレイヤーさんの声がなければ、彼女たちの出番はあそこまで増えなかったと思います。アプルルにアワアワさせたり「助けてプレイヤーさん」と言わせたり、指輪集めのエピソードを入れたんですよ。ほかにはウィンダスM2-3「三大強国」で、おみやげはないのかとスネるセリフをクピピに言わせたら、「何とかしてクピピにプレゼントをあげたい」という声がプレイヤーさんから聞こえてきて、彼女の好物のロランベリーを渡せるようにしたりとか。そんなふうに、フィードバックしやすいのは、『FFXI』ならではの良さだと感じています。

Q 作り手として印象に残っているミッションはどれですか？

佐藤　ひとつあげるならウィンダスM3-1「それぞれの正義」ですね。アジドマルジドとセミ・ラフィーナの衝突をわかりやすく表現できたと思うので。その会話のあとアジドマルジドがヤグードのところへ会いに行く模様をウィンダスM4-1「魔晶石を奪

プランナー



佐藤弥詠子
Yaeko Sato

ウィンダス関連全般、およびカザムのクエストを担当。一番苦労したのはクエストの分岐作りだとか。
代表作：『FFVIII』『FFXII』『デュープリズム』『ベイグラントストーリー』

え」でフラッシュバックで入れていまして、そちらもよく覚えています。アジドマルジドが歩きながら魔法を撃つという、実際のゲームシステムを無視した演出にしていますけど(笑)、作るのが大変だったぶんかっこよくできて良かったなと。

Q 物語のカギをにぎる英雄カラハバルハについて、何かエピソードを教えてください。

佐藤 カラハバルハの顔は秘密にしようということで、イラストにする場合も目の部分を影で隠しているのですが、そのせいで神秘的になって良かったかもしれません。彼と星の神子のあいだには、ほのかな恋愛感情があったと想定しています。初期プロットのひとつに、「神託に関わっており結婚してはいけない人物が愛を知る」というものがありまして、それが物語中でのふたりの描写につながっていますね。

Q ルクススが、師であるイルクイルの死にこだわりを見せるのも、恋愛感情によるのでしょうか?

佐藤 そうです。イルクイルの影があまりに薄かったので、箔をつけてあげようと思って(笑)、そんなエピソードを入れました。年齢は離れていますし、教授にホレる女子大生といった感じの、ルクススからの一方的なあこがれですけどね。ちなみにルクススには「いい香りがする」との設定があり、作中では「美人だ」とほかのタルタルに言わせています。

Q 黒き使者というものは、どのような存在なのでしょう?

佐藤 黒き使者は、カラハバルハの念が残っているから星の神子の前に姿を現すのであって、彼女に危害を加えようとしているわけではないです。デザイン担当には、もとになった人物がタルタルだと説明したうえで、「すごく怖い感じにして」と依頼しました。小柄なのはタルタルの要素ですね。頭の形がタルタル男性のフェイスパターンのひとつであるタマネギ頭に似ているのは、とくに意図したわけではないのですが、それをもとに「カラハバルハの髪型はタマネギ型だった」などと想像していただけるのはうれしいです。

Q 「ゾンパジッパが昔カラハバルハのあとばかり追いかけており、その流れで手の院の秘術もカラハバルハにほどこした」という話がありますが、ゾンパジッパがそう行動したのは、カラハバルハにあこがれていたからですか?

佐藤 いえ、あこがれていたのではなく、利用しようとしたんです。カラハバルハの天才性を認めつつ、認めたくないという葛藤も抱えていたと思いますが、それ以上に「カラハバルハがすごい研究を成功させたらオレのおかげだし、一緒にいれば良い目が見られるはず」との打算があったんでしょう。

Q ミッションの物語を補完するようなクエストが多いのは、どういった意図によるのでしょう?

佐藤 そうしたほうがプレイヤーさんが話に入りこみやすく、話自体もおもしろくなると思いまして。また、ミッションの総数は最初から決まっていて、ひとつのミッションのボリュームを増やすのにも限界があったんです。そこで、語り切れない部分をおぎなうために、クエストを利用しました。スターオニオンズ団の話などは、まさにミッションの物語を補完する形で、本編と並行で考えていきましたね。ただ、スターオニオンズ団の話のようにメインストーリーの補完的な意味合いのクエストは、矛盾が出ない形で分岐パターンをいくつも作る必要があって、非常に苦労しました。分岐はプレイする側としてはやりこみがいのある要素ですし、こちらとしても当初は楽しく作っていたんですけど、終盤は半分意地になっていましたね(笑)。

Q スターオニオンズ団の話では、商人ホノイゴモイがジョーカーの魔導球を手に入れようと暗躍していることがわかりますが、彼の最終的な目的とは?

佐藤 「魔王を復活させたら自分も取り立ててもらえる」といった感じで、自分の先祖である「渦の魔道士」の復活をはかっているんです。召喚士のアーティファクトクエストにもその話が関連していますが、ホノイゴモイのエピソードは、今後クエストなどでもっと取り上げる機会があればいいですね。

Q ウィンダス以外にカザムのクエストも担当されたとのことですが、具体的にはどれを作ったのですか?

佐藤 たとえば 辺境Q12 「オポオポ王への道」がそうです。このクエストは、難易度をすごく高くするかわりにごほうびはいいものをと思い、最後に王冠がもらえる形にしたんですよ。あんな見た目のアイテムが自分でもほしくて(笑)。難しすぎるだろうと思ってあとでヒントを入れようとしたら、コンプリートしているかたが大勢いてビックリしました。でもまあ、あの王冠をたくさんの人がつけていると画面も楽しげになるし、良かったのかな? あと、詐欺師マグリフォンが出てくるクエストも担当しました。マグリフォンは好きですね、腹黒すぎるせいか人気がないんですけど(笑)。彼は宿代がほしくて、うまいこと言って冒険者をだましていますが、「じつは正体はこうだった」という話も今後入れられたらと思っています。

Q 『アトルガンの秘宝』や『アルタナの神兵』など、ほかの物語でウィンダスのキャラクターが取り上げられることについて、感想を聞かせてください。

佐藤 私はそれらのシナリオ面にはほとんどタッチしていませんけど、シャントットを使ってもらえたのはうれしいですね。『ディシディアFF』に登場すると決まったときも、喜んでセリフをチェックしたり、声優さんに「シャントットはもっと悪いヤツですよ!」と恐れ多くも意見したりして(笑)。「シャントットには負けてほしくない」というのは齋藤(齋藤富胤氏:プランナー)と共通した考えでして、「ヒロインズコンバット」でも負けるのは彼女自身ではなく人形だという設定にしているのですが、そんな感じの無敵のキャラクターとしてあちこちで取り上げてもらえるのは光栄です。シャントットにかぎらず、私が担当したものには自分が好きだと感じる部分を盛りこんでいるので、それがみなさんに気に入っていただけるのはとてもうれしいですし、作り手として励みになりますね。



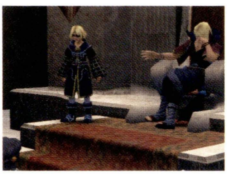


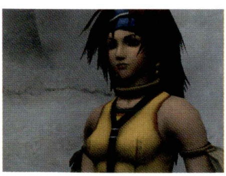
MISSION STORY GUIDE

三国共通ミッション

Common Mission





Impressive Scenes

バルガの舞台にて

三国共通M2-3 「他国を回れ」ほか

(調査依頼を受けて魔法陣に踏み込んだ冒険者の行く手に、ふたつの影が対峙している)

サーチャー：ククク、バカどもめ、たわいもないウソにダマされて、のこのここんなとこまでやってくるとは。オレ様がその、おそろしい怪物だ。なにしろ、今一度獣人の軍団をまとめて、おまえ達人間を皆殺しにしようっていうくらいだからな。

セミ・ラフィーナ：獣人たちをまとめる？　まさか、再びクリスタル戦争を起こすつもりか。

サーチャー：ククク、察しが早いな。いずれ人間は、人間と獣人と、どちらがこの地の覇者なのか、たっぷりと思い知らされることになるだろうよ。だが、おまえ達はそれを知ることはない。いま、ここで、死ぬんだから、な！　我が声へ応えよ、邪竜！　我が敵は汝が敵なり、我が剣となりて眼前の敵を打ち砕けぃ!!(ブラックドラゴンを召喚する)

セミ・ラフィーナ：空間のひずみ。……まさか、これは!?　……ドラゴン？　ふ……ふふ。アレのはずがあるわけはないか。どうも、私の考えすぎだったようね。

(手にした弓矢でブラックドラゴンを射るセミ・ラフィーナ)

セミ・ラフィーナ：ふ、自慢のペットもこの程度？

ル・ルデの庭にて

三国共通M4-1 「魔晶石を奪え」

(ジュノ大公カムラナートの要請に応じ、オーロラ宮殿を訪ねる冒険者)

カムラナート：ほう、新任の大使館員か。私がジュノ大公・カムラナートだ。少しばかり、貴公の国の力を借りたい用件があってな。

エルドナーシュ：お客さん？　はじめまして、僕はエルドナーシュ。よろしく。

カムラナート：彼と私とは血を分けた兄弟だ。うるさく思うかもしれんが、横で話を聞くだけだから、気にせんでくれ。本題に入ろう。今日君に来てもらったのは、ある任務を依頼したいからなのだよ。「闇の王」の噂は知っているな？

エルドナーシュ：ダボイ、ベドー、オズトロヤ城に巣くう獣人たちが、闇の王の復活をたくらんでいるらしいんだ。

カムラナート：どうやら連中は、3種の「魔晶石」なる不可思議な石の力を利用しようとしているらしい。やつらの計画を阻止するためにダボイ、ベドー、オズトロヤ城から、それぞれ3種の魔晶石を奪って来てほしいのだよ。

エルドナーシュ：魔晶石か……。どういうことなんだろ？　気をつけないと、ね。僕らの世界は、だれにもあげられないから。獣人たちも罠をしかけて待ってるんだろうね。しっかり情報を集めて行かないとやつらの思うツボだよ。

フェ・インにて

三国共通M5-1 「廃墟フェ・イン」ほか

(フェ・インへ立ち入った冒険者に、暗黒騎士ザイドが話しかけてくる)

ザイド：知っているか？　昔3国共同で、この呪われた地の調査が行われた……。もう30年も前の話だ。ガルカの剣士ラオグリム、ヒュームの女格闘家コーネリア、ヒュームの戦士ウルリッヒ、エルヴァーン騎士フランマージュ、タルタル白魔道士イルクイル、ミスラの狩人ラブンタ。誰もが偉大な勇者だったという。だが結局その時も、調査は事故で中断され、たいしたことはわからずじまいだった。ラオグリムとコーネリアが死に、他のメンバーもみな、後に不慮の死をとげたと聞いているが……。もしかしたら、彼らは本当に目覚めさせてしまったのかもしれん。この地で眠っていた、おそろしい呪い……、いにしえの災いを、な……。

ライオン：いにしえの災い……闇の王の幻影は、こう言ってたわ。自分を目覚めさせたのはおまえ達人間だ、と。憎しみ、おそれ、ねたみ、驕慢、無知……。災いが、あまねくヴァナ・ディールをおおう、と……。

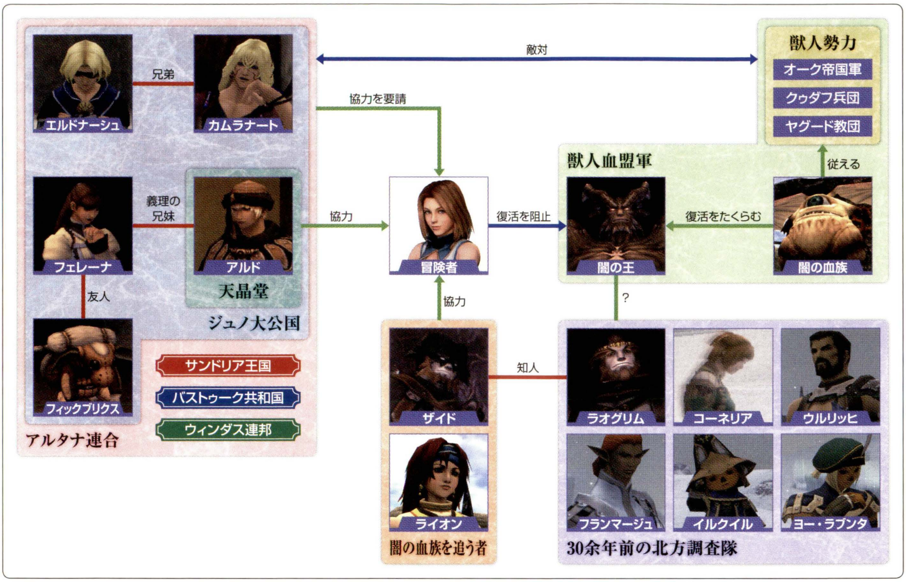
ザイド：ヤツの幻影が？　なるほど、な……。祝福されしヴァナ・ディールの地に、おおいなる災いが満ちる。何万年の長きにわたり暗黒を退けていた古の封印がやぶれ、終わりなき悪夢が目覚めようとしている。罪なきものの血が大地を流れ、世界は恐怖と哀しみ、絶望におおわれるであろう。

ライオン：だが、希望がないわけではない……。どんな嵐の夜をもつらぬき、輝くひとつの星がある。どんな獣の叫びにも消されず、流れるひとつの唄がある。そうだ。知恵と勇気と信念をたずさえた、誇りたかき者……。さあ、深き眠りよりさめ、いまこそ立て、伝説の勇者たち、クリスタルの戦士……。大昔の歌……。伝説のクリスタルの戦士、か……。

ザイド：古い、言い伝えに過ぎん。私は先へ行くぞ。今さら何がわかるとも思えんが、気になるのでな。

登場人物

三国共通ミッション



各地の調査におもむくエージェント

ライオン

Lion



おもな登場シーン

三国共通M2-3
「他国を回れ」ほか

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジラートM01
「新たなる世界」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ホルレーの岩峰

「あの戦いの日々が
かえってくるというの?」

独自に獣人勢力や闇の血族の動きを探っている、辺境ノーグ出身のヒューム女性。各地にある獣人の前線拠点を調査するうちに冒険者と出会い、ともに闇の血族による闇の王復活のたくらみを知り、協力して計画を阻止すべく奔走する。強い意志と明るい性格の持ち主で、世界情勢やさまざまな伝承にくわしい。暗黒騎士のザイドや天晶堂のアルドとは旧知の仲。

旅に身を置く暗黒の騎士

ザイド

Zeid



おもな登場シーン

三国共通M5-1
「廃墟フェ・イン」ほか

バストゥークM9-2
「双刃の邂逅」

ジラートM01
「新たなる世界」

バストゥークQ75
「暗黒剣」

おもな登場場所

フェ・イン

「闇の王は20年前に、確かに死んだ。
何を今さら復活などと」

闇の血族を追って放浪するガルカの暗黒騎士。バストゥークのミスリル銃士隊No.2の地位にあるが、自身はただの旅の騎士だと名乗る。フェ・インを訪れた冒険者の前に現れ、30余年前に北方へ派遣された調査隊や、クリスタルの戦士の伝承について話す。闇の王復活のたくらみをくだらないウワサだと一笑に付すも、胸騒ぎを感じて、かつての闇の王の居城ズヴァール城へとおもむく。

アルタナ連合を導く盟主

カムラナート

Kam'lanaut



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」
ジラートM01
「新たなる世界」
ジラートM08
「デルクフの塔再び」
ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ル・ルデの庭・謁見の間

「獣人どもも、おおきな力に
導かれているということか……」

ジュノ大公。30年ほど前、エルドナーシュとともにシュ・メーヨ海を漂流していたところをジュノの漁船に助けられ、その英知でまたたく間にジュノを貧しい漁村から一大都市国家にまで発展させた。水晶大戦においては、劣勢にあった人間諸国をまとめ上げるアルタナ連合を提唱し、人間側の勝利に貢献。奇妙なことに、容姿はこの30年間まったく変わっていないという。

不思議な力を秘めた神童

エルドナーシュ

Eald'narche



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」
ジラートM01
「新たなる世界」
ジラートM08
「デルクフの塔再び」
ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ル・ルデの庭・謁見の間

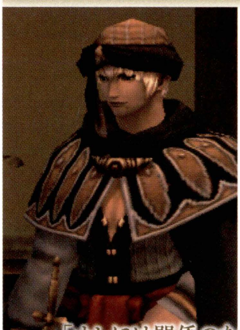
「僕らの世界は、
だれにもあげられないから」

左目に大きな眼帯をつけた、大公の兄弟。豊富な知識と、すぐれた政治的感覚を備える天才児で、カムラナートの政務に関わることを許されている。幼い少年のように見えるが、やはり30年間にわたって容姿は変わっておらず、人の心を読む不思議な力をあやつるらしいこともあって、浮世離れした雰囲気をまとう。高い共鳴能力を持つフェレーナに興味を覚えている様子。

秘密組織の若きボス

アルド

Aldo



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」
ジラートM02
「海賊の巣窟ノーグ」
ジラートM08
「デルクフの塔再び」
ジュノQ76
「世界に在りて君は何を思うのか?」

おもな登場場所

ジュノ下層・天晶堂

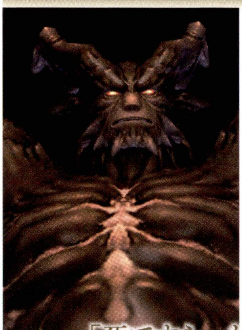
「オレには関係のないことだ。
獣人と関わりあうのは、もうごめんだ」

ジュノ大公国の裏社会に強い影響力を持つ秘密組織、「天晶堂」の頭領。水晶大戦に巻きこまれて戦災孤児となったが、ノーグの頭領ギルガメッシュの紹介で先代頭領グレッゾの養子となり、天晶堂を引き継いだ。大戦時に姉と生き別れになったことから獣人を強く憎むようになり、義妹フェレーナが街に住むゴブリンと交流することをこころよく思っていない。

未曾有の戦禍をもたらした元凶

闇の王

シャドウ・ロード
Shadow Lord



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」
三国共通M5-2
「闇の王を討て!」ほか
ジラートM01
「新たなる世界」
アルタナM08
「天涯の娘」

おもな登場場所

ズヴァール城・王の間

「死ですら、もう俺を
とめることはできぬのだ!」

20余年前の水晶大戦を起こした張本人。突如として北方に現れると獣人諸勢力を力でまとめ上げ、獣人血盟軍を結成した。人間の抹殺を宣言し、人間諸国に対して一方的に宣戦を布告。人間種族にかぎりない憎悪を抱いて戦争をくり広げたが、人間の英雄たちの手により討ち取られた。近年の獣人勢力の活発な動きの裏には、闇の王の復活があるのではないかとのウワサが絶えない。

獣人と人とが手を取り合うことを願う少女

フェレーナ

Verena



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジラートM08
「デルクフの塔再び」

ジュノQ75
「亡者の影」

おもな登場場所

ジュノ下層

アルドの義理の妹で、天晶堂の先代グレッゾの娘。人と獣人とが手を取り合う世界の実現を目指し、差別の目を向けられるジュノのゴブリンたちと交流している。とくにフィックブリクスとは、確かな絆で結ばれた友だち。

種族の壁のない未来を夢見るゴブリン

フィックブリクス

Fickblix



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジラートM12
「ミスラとクリスタル」

おもな登場場所

ジュノ下層

フェレーナと仲良しのゴブリン少年。通称「フィック」。人と獣人が助け合う時代を夢見て、街の片隅に自分の願いをかけた花の種を植え、その芽吹きを待ちわびている。フェレーナを元気づけようと、獣人の説得に向かうが？

人の社会で生きる老ゴブリン

マックビクス

Mackvix



おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

バストゥークQ67
「ムバルポロスを探れ」

おもな登場場所

ジュノ下層・
ジャンク屋マックビクス

ジュノ下層に「ジャンク屋マックビクス」を構えるゴブリンの老人。人間の欲深さに目をつけ、あえてジュノで店を開き商売をしている。人間と積極的に手を結ぶ気はないが、一緒に暮らすフィックの理想に理解も示す。

大公の忠実なる親衛隊長

ウォルフガング

Wolfgang



おもな登場シーン

三国共通M3-3
「ジュノ大使館へ赴任」ほか

プロマシア1-1
「命の洗礼」

アトルガンM06
「東風」

おもな登場場所

ル・ルデの庭

カムラナートを守る、大公親衛隊の隊長。ジュノの外交面における窓口役も務める。歳若くして隊長をまかされた重責から、自身の務めに必死になりがち。幼なじみのモンブローとも、最近は疎遠になっている。

ジュノの健康を守る医者

モンブロー

Monberaux



おもな登場シーン

三国共通M3-3
「ジュノ大使館へ赴任」ほか

プロマシア1-1
「命の洗礼」

ジュノQ51
「やさしいカカシ」

おもな登場場所

ジュノ上層・モンブロー医院

ジュノ上層で医院を営む、エルヴァーンの医師。魔法に頼らない医術による治療を専門にしており、温和な人柄もあって、ジュノの人々から相談役として慕われている。「病気に国境はない」がモットー。

獣人勢力の裏で暗躍

闇の血族

（スポッター、シーカー、サーチャー）

Spotter, Seeker, Searcher



おもな登場シーン

三国共通M2-3
「他国を回れ」ほか

おもな登場場所

ホルレーの岩峰、
ワールンの祠、バルガの舞台

獣人諸勢力をふたたびまとめ上げた魔物たち。人間の時代の終わりをもたらすべく、闇の王の復活をくわだてる。各地の獣人前線拠点の奥地に巨大な魔法陣を築き、何事かをはじめようとしているらしい。

30余年前に消息を絶ったガルカの語り部

ラオグリム

Raogrimm

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

バストゥークQ70
「200年のすれ違い」

特殊01
「朧なる地「デュナミス」(ラオグリム)」



30余年前に北方へ派遣された、三ヵ国合同北方調査隊の隊長。当時のミスリル銃士隊長で、ガルカの指導者「語り部」でもあったが、北の調査中に行方不明となった。同じく銃士のコーネリアとは、とくに親しかったという。

ラオグリムと理想を共有した女性銃士

コーネリア

Cornelia

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

バストゥークQ74
「守るべき何か」

特殊06
「デュナミス「ボスディン編」」



北方調査隊に派遣された女格闘家のミスリル銃士。誰にもわけへだてなく接したことから、"誰からも愛された銃士"と呼ばれ敬愛された。ザルカバードでの調査のさなか、ラオグリムとともに生死不明となった。

銃士隊の狭量な剣士

ウルリッヒ

Ulrich

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

バストゥークM9-2
「双刃の邂逅」

特殊03
「デュナミス「バストゥーク編」」



北方調査隊の一員だったミスリル銃士。種族差別主義者で、種族間の融和を訴えるラオグリムをこころよく思っていなかった。調査からもどるとラオグリムにかわって銃士隊長に就任したが、まもなく怪死をとげる。

傲慢なエルヴァーンの騎士

フランマージュ

フランマージュ・M・ミスタル
Francmage M Mistalle

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

特殊02
「デュナミス「サンドリア編」」



サンドリア王国から北方調査隊に派遣された、王立騎士にして伯爵。典型的なエルヴァーン気質の持ち主であり、高慢で他種族を軽視しがち。失敗に終わった北方調査から帰国したのち、何者かに襲われて変死した。

研究に身を捧げた、ルクススの師

イルクイル

Iru-Kuiru

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

特殊04
「デュナミス「ウィンダス編」」



ウィンダス連邦の代表として北方調査隊に参加した学者。タルタルの起源の解明を研究のテーマとしており、国内では異端視されていた。帰国後はエルシモ島に渡って研究をつづけたが、奇怪な死を迎えることに。

部族に禍根を残した傭兵

ヨー・ラブンタ

Yow Rabntah

おもな登場シーン

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ウィンダスQ78
「断ち切らん、その鎖を」

特殊05
「デュナミス「ジュノ編」」



イルクイルの友人であるミスラの傭兵。カザムの火の部族出身で、イルクイルの護衛という名目で調査隊に加わったが、帰郷後、ほどなくして謎に満ちた死をとげた。そのかたわらには、強力な弓があったという。

物語の予備知識

三国共通ミッション

闇の血族

関連　三国共通M2-3「他国を回れ」ほか(→P.122)

水晶大戦の直前に、闇の王とともにヴァナ・ディールに現れた怪物たち。圧倒的な武力を誇る闇の王親衛隊として、各地の獣人勢力の制圧時や、その後の水晶大戦で猛威を振るった。デーモン族、アーリマン族、タウルス族といった種族がおり、その邪悪な力と容姿のため、冥界からやってきた者だと信じられている。闇の王が討たれると同時に姿を消したはずだったが、近年になってふたたび現れ、バルドニアの地に集結しているという。



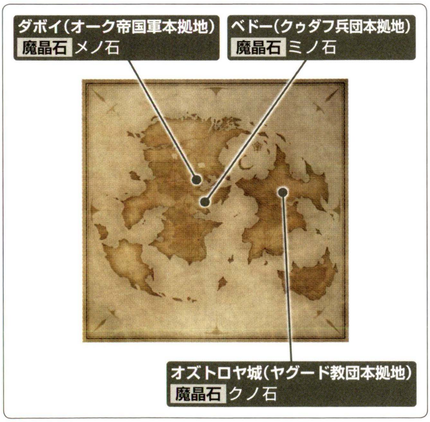
←闇の血族の多くは、伝説上の悪魔に似た姿をしている。その力はすさまじく、なかには邪竜をあやつる者も。

魔晶石

関連　三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

各地の獣人勢力がそれぞれの拠点で精製しているという謎の結晶体。不思議な力を秘め、闇の王の復活に必要なものとされるが、実態は謎に包まれている。石を調査したジュノ大公カムラナートによれば、クリスタルと同種の、しかしまがまがしい力を持っており、一般的なクリスタルよりもはるかに強力なものらしい。

◆ 獣人拠点と精製されている魔晶石の対応



ジュノの威光

関連　三国共通M3-3「ジュノ大使館へ赴任」ほか(→P.123)

ジュノ大公国は小さな都市国家ながら、経済力や国としての発言力はほかの三国をしのぐほど大きい。それは水晶大戦時にアルタナ連合の盟主国だったからだけでなく、さまざまな政策や技術の提供により、各国の発展と協調をうながす中心的な役割をになってきたため。だからこそ、各国はジュノとの友好を深めようとしている。

◆ ジュノ大公国の功績

- **クリスタル合成法**
  クリスタルのエネルギーを用いて素材を合成し、さまざまな製品を作り出す技術。カムラナート大公が開発したもので、従来の手法にくらべて安価で時間もかからない。当初はジュノの独占技術だったが、各国にも伝えられ、世界的な経済の発展をうながした。
- **飛空艇**
  いにしえの設計図に記されていた「空飛ぶ船」。水晶大戦当時に兵器として復元された。実戦投入前に終戦を迎えたため、アルタナ四国を結ぶ輸送手段として就航。飛空艇輸送の確立は、中央二大陸に物流革命をもたらした。
- **コンクェスト政策**
  カムラナート大公が発案した領土支配システム。その地域の治安維持の貢献度が高かった国に、一定期間だけ土地の支配を認めるというもので、治安の確保と同時に、国家間の領土紛争を抑止する働きを持つ。

天晶堂

関連　三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

ジュノ大公国の裏社会を牛耳る、会員制の特殊な商業組織。本部店舗はジュノ下層にあるが、表向きは高級旅館「海神楼」として営業している。独自に東方諸国との貿易ルートを確立しており、東方由来の珍品や禁制の品々をひそかに輸入し、会員と闇取引しているという。ジュノでの影響力は強く、都市の治安を守る大公親衛隊でも、うかつには手が出せない。本部以外にはバストゥーク共和国に支店があり、また、同じく東方と交易をしているノーグとも深いつながりを持っている。



←天晶堂の現在の頭領はアルド。まだ青年とも言えるほどの若さだが、歳に似合わぬ貫録とすごみがある。



ミッションの流れ

三国共通ミッション

獣人勢力の影にうごめく、闇の王復活の動き。この動きをめぐる冒険者の戦いとともに、物語は30余年前の北方調査隊で起きた悲劇の真実を照らし出していく。

三国共通M2-3「他国を回れ」「バストゥークを離れて」「三大強国」 P.122

↓

各国のミッション3-1 P.58、80、104

各国のミッション3-2 P.59、81、105

三国共通M3-3「ジュノ大使館へ赴任」「ジュノへ」「新たなる旅立ち」 P.123

↓

三国共通M4-1「魔晶石を奪え」 P.124

↓

三国共通M5-1「廃墟フェ・イン」「闇、再び」「最後の護符」 P.124

三国共通M5-2「闇の王を討て!」「ザルカバードに眠る真実」「最果てにて君を待つ闇」 P.125

EPILOGUE

↓

各国のミッション6-1へ(→P.61、83、107)

『ジラートの幻影』へ(→P.126)

闇の血族の暗躍

獣人勢力の動きが活発化している現状が示されたうえで、アルタナ三国がそれぞれに協調関係の強化へ動き出す。その過程でライオンが登場し、闇の王復活に関わる計画のため、闇の血族が暗躍していることが明らかに。

幻に見る過去

闇の王復活に関係するとされる魔晶石の奪取を通じて、30余年前に派遣された北方調査隊に起きた悲劇が明かされていく。また、『ジラートの幻影』(→P.126)への伏線として、ジュノ大公カムラナートと、その兄弟エルドナーシュが登場。

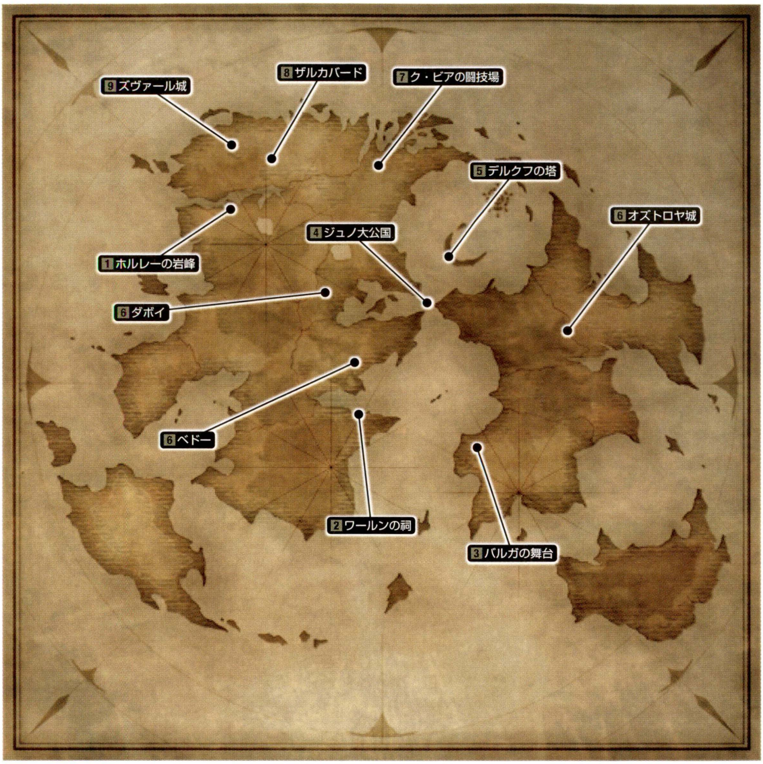
舞いもどる憎悪の化身

闇の血族の計画を阻止するために各国それぞれが動くも、闇の王は復活してしまう。そして、闇の王が人間に強い憎悪を抱くに至る真実を受け止めたうえで、人間の殲滅を掲げる彼を討つべく、冒険者は戦いを挑むことに。



物語の舞台

三国共通ミッション



1 ホルレーの岩峰

関連 三国共通M2-3

オーク軍の前線拠点「ゲルスバ砦」が築かれたゲルスバ山の、山頂付近の一角。最近、オークにより巨大な魔法陣が設置されたとの報告があるが、くわしくはわかっていない。ちなみに、岩峰は天然の温泉が湧くことで有名。

2 ワールンの祠

関連 三国共通M2-3

クゥダフ族の聖地パルブロ鉱山の奥地にある祠。バストゥーク共和国の調査によれば、この地にもホルレーの岩峰にあるものとよく似た魔法陣が築かれており、立ち入った者はみな行方不明になってしまうというウワサも。

3 バルガの舞台

関連 三国共通M2-3

ヤグードの宗教都市ギデアスに設けられた、祭事用の舞台。ふだんは武闘会などの催しが行なわれる場所だが、近ごろ魔法陣から凶悪なモンスターが現れたらしく、ヤグードからウィンダスに助けを求める声が届いている。

4 ジュノ大公国

関連 三国共通M3-3 三国共通M4-1

偉大なる指導者カムラナート大公が治める都市国家。アルタナ連合の盟主国であり、小国ながらも、ほかの三国から重要視されている。数々の功績を認められた冒険者は、所属国の大使館員として、この国を訪れることに。

5 デルクフの塔

関連 三国共通M3-3

クフィム島に建つ不可思議な塔。内部には、水晶大戦時の闇の王との契約をいまだ守り、人間への抗戦をつづける巨人族がうろつく。冒険者の所属国の大使は、この塔にひとりで調査に向かったのちに、消息を絶ってしまう。

6 ダボイ、ベドー、オズトロヤ城

関連 三国共通M4-1

オーク、クゥダフ、ヤグードそれぞれの本拠地。これらの場所で、闇の王の復活に利用される魔晶石が精製されているらしい。最深部に立ち入るには特殊な仕掛けを破る必要があり、冒険者は天晶堂などの力を借りて侵入を図る。

7 ク・ビアの闘技場

関連 三国共通M5-1

フェ・インの内部にある、闇の王を封印するための護符が配された場所。護符の安否を確認するために訪れた冒険者は、ここに巣食うモンスターたちを倒したのちにザイドと出会い、護符がすでに破られていた事実を知る。

8 ザルカバード

関連 三国共通M4-1 三国共通M5-2

北の最果てバルドニア地方の大部分を占める雪原。地表には深いクレバスが走り、その裂け目から不思議な輝きが揺らめく。約30年前の三ヵ国合同北方調査隊は、この地に眠る力を探ろうとしたが、調査は失敗に終わった。

9 ズヴァール城

関連 三国共通M5-2

水晶大戦の元凶となった闇の王の居城。もとは太古の遺跡で、闇の王によって要塞に作り変えられた。大戦時にアルタナ連合軍の手で破壊されたが、近年になって獣人勢力により再建され、闇の王の棺が据えられたという。



Common Mission

ミッションストーリープレイバック

三国共通ミッション

所属国からのミッションを受け、アルタナ各国に協力していく冒険者は、獣人勢力の裏で動く闇の血族の存在と、彼らが画策する闇の王復活の計画を知る。かつて未曾有の悲劇を巻き起こした水晶大戦――その元凶の再来を防ぐべく奔走する冒険者は、旅のさなか、30余年前に派遣された「三ヵ国合同北方調査隊」を襲った悲劇を追体験する。

Pick up! アルタナの国々

サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノはアルタナ四国協商で結びついた同盟国同士。しかし、冒険者が各国の領事館や政庁を訪ねたときの反応を見ると、かならずしも足並みがそろっているとは言いがたいのが現状だ。これは、アルタナ連合の結成以前に、ジュノをのぞく三国が、勢力争いを長年にわたってくり広げてきたことが原因。



⬆もともと排他的なサンドリアの人々には他国への過激な言動が目立つ。

三国共通M2-3 「他国を回れ」(前編) 「バストゥークを離れて」(前編) 「三大強国」(前編)

関連 各国のミッション2-3(→P.58、80、104)

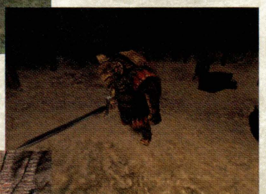
同盟国との協調を期して

本国首脳の命を受け、三大強国のうち所属国以外の2ヵ国へ向かう冒険者。国家間の友好を深めるべく最初の訪問国に協力するなかで、冒険者はライオンという女性と出会う。彼女は、獣人の活発化の陰に、何者かの存在を感じると話す。



⬅サンドリアでの任務は、ゲルスバ野営陣を掌握するオークの戦闘隊長バットギットの討伐。

「ゲルスバ野営陣へ出向いてもらいたい」



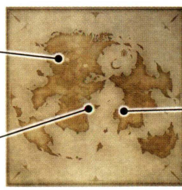
➡バストゥークでの任務は、パルブロ鉱山でミスリルの砂粒を回収するという、鉱業国らしいもの。



「ウィンダスの平和を保つためなのです」

⬅ウィンダスでは、獣人ヤグードへの献上品を届ける一方で、秘密裏にヤグードから物品を奪う。

マップ 任務の目的地となる獣人前線拠点



ゲルスバ野営陣
サンドリア王国の宿敵、オーク帝国軍が駐屯。

パルブロ鉱山
バストゥークと因縁深いクゥダフ族が占領中。

ギデアス
ウィンダスと和平条約を結ぶヤグードの都市。

Pick up! 闇の血族に立ち向かう者

冒険者が獣人の前線拠点にある魔法陣に足を踏み入れたとき、すでに闇の血族と対峙している人物がいる。その人物は、訪れた前線拠点によって、下記のように異なるのだ。

◆ **前線拠点と登場する人物の対応**

拠点名	登場人物
ゲルスバ砦	ロシュフォーニュ、ヴォーダラム
パルブロ鉱山	アヤメ
ギデアス	セミ・ラフィーナ



⬆姿を現した邪竜に、アヤメはひとりで立ち向かうが、返り討ちにあってしまう。

Pick up! 不可解なデルクフの塔

ジュノにほど近いクフィム島に建つ謎めいた建造物、デルクフの塔。この塔は、サーメットという素材で作られている点や、付近で強いクリスタル反応が確認できる点など、各地にある「岩」と共通の特徴を持つ。その実態は解明されていないが、塔の秘密は、『ジラートの幻影』(→P.126)や『プロマシアの呪縛』(→P.142)で明かされることになる。

三国共通M2-3 「他国を回れ」(後編) 「バストゥークを離れて」(後編) 「三大強国」(後編)

関連 各国のミッション2-3(→P.58、80、104)

闇の胎動

最初の訪問国を離れ、つぎの国を訪れた冒険者は、獣人前線拠点で起きた異変の調査を命じられた。そして、向かった拠点の最奥部で、獣人の裏で暗躍する闇の血族に襲われる。からくも敵を撃退した冒険者や、その場に駆けつけたライオンに、闇の血族は闇の王復活の計画が進行中だと明かして絶命。大戦の再来を予感したライオンは、冒険者に急ぎ帰国してこの件を報告するよう告げた。



⬅獣人前線拠点の奥地を訪れると、すでに闇の血族と対峙している者の姿があった。



➡かつて世を悲しみで覆った大戦がふたたび起こるのかと、ライオンは不安を隠せない。

会話　悲劇の予感

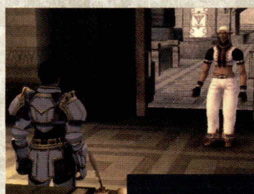
闇の血族：この20年、おまえ達が仲間同士でいがみ合いを続けている間に、我らは着々と準備を進めてきたのだ。闇の王がお目覚めになった時……、その時こそおまえ達、人間の時代は終わりを告げるのだ……。せいぜい束の間の平穏を味わっておくがいい……世界が混沌と闇に呑み込まれる、その日まで！ ククク……ハハ……ハ……グハッ……。(息絶える)
ライオン：闇の王が、復活……？　まさか、ほんとうに……あの戦いの日々がかえってくるというの？　憎しみと、哀しみの日々が……。

三国共通M3-3 「ジュノ大使館へ赴任」 「ジュノへ」 「新たなる旅立ち」

関連 各国のミッション3-3(→P.59、81、105)

アルタナの民の盟主国へ

大使館員としてジュノ大公国に着いた冒険者は大使館に向かうが、大使はクフィム島に建つデルクフの塔に出かけたまま帰らないという。同じころに大使を訪ねた大公親衛隊長のウォルフガングと医師のモンブローも、その不在を確かめて去っていく。大使の様子を見てきてほしいという職員の要望を受け、デルクフの塔におもむいた冒険者は、塔の地下層で大使を発見し、救出に成功する。



⬅ウォルフガングとモンブローは幼なじみ同士だが、最近は疎遠になっている様子。



➡デルクフの塔の地下で見つかった大使は、何者かに襲われて気を失ったと語る。

「何かキナ臭い匂いがします」

会話　幼なじみのすれちがい

ウォルフガング：モンブロー!?　君が大使に何の用事だ？
モンブロー：久しぶりだね、ウォルフガング。大使は持病を抱えてらっしゃる。定期検診に来ただけだよ。
ウォルフガング：友人としてひとつ忠告しておく。市井の者が他国の大使と頻繁に接触を持つのは、いらぬ誤解を招くことになるぞ。
モンブロー：前にも言わなかったかい、病気に国境はないって。医者と患者がいるだけさ。国籍も地位も関係ないよ。
ウォルフガング：フン、相変わらずだな。甘ちゃんなところは。

Pick up! フェレーナの共鳴能力

冒険者は天晶堂を訪れたとき、アルドの義妹フェレーナと出会う。彼女は異種族と心を通わせる共鳴能力を持ち、人間と獣人が共栄できる世界を夢見ている。この能力を冒険者が目撃するのは、彼女と理想を同じくするゴブリンの少年フィックブリクスが亡くなったときのことだが、その力ゆえにフェレーナはエルドナーシュに興味を持たれてしまう。



⬆人と獣人の懸け橋になろうとしたフィックだったが、その願いもむなしく……。

Pick up! 悲運の調査隊

フェ・インを訪れた冒険者は、出会ったザイドから、およそ30年前に派遣された三ヵ国合同北方調査隊についての話を聞く。彼の話によれば、調査隊のメンバーは北の地の調査のために三国から選抜された精鋭ぞろいだったが、何もつかめなかったばかりか、隊長のラオグリムおよび隊員のコーネリアが現地で事故死してしまったという。さらに、各々の祖国へと帰りついたほかのメンバーも、のちに不可解な死をとげたらしい。

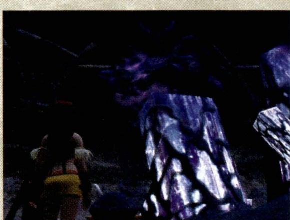
三国共通M4-1 「魔晶石を奪え」

関連 ジラートM08 「デルクフの塔再び」(→P.137)

邪なる力を秘めた石

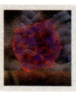
大使の要請を受けてジュノ大公宮へ出頭した冒険者は、ジュノ大公カムラナートに謁見した。大公は、自身の兄弟エルドナーシュを紹介しつつ、獣人がそれぞれの本拠地で、闇の王復活に必要な「魔晶石」を用意しているとの情報をもたらす。そして、その石を奪うよう冒険者に依頼する。

ジュノの秘密組織「天晶堂」の頭領アルドたちの協力を得て、冒険者は獣人拠点の最奥部へ潜入することに成功。発見した魔晶石に触れた瞬間、冒険者は不思議な幻を見る。それは、遠い過去の出来事――30年あまり前に派遣された北方調査隊に起きた悲劇だった。幻に疑問を抱きつつも3つの魔晶石を集めた冒険者は、ライオンと再会。そのとき、闇の王の幻影が突然現れ、自身の目覚めと人間の抹殺を宣言して消えてしまう。



⬅冒険者とライオンの前に現れた闇の王の幻影は、人間たちが自分を目覚めさせたのだと言うが……？

だいじなもの 魔晶石・メノ石



ダボイ村奥で手にいれたクリスタル。
妖しく輝いている。

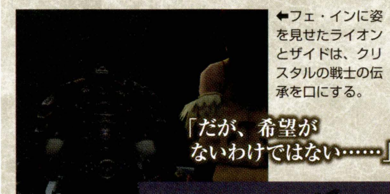
3つの魔晶石のうちのひとつ。このほか、ベドーでは「ミノ石」、オズトロヤ城では「クノ石」が手に入る。ちなみに、これらの石の名は「目の石」「耳の石」「口の石」と、人の器官をなぞらえたもの。

三国共通M5-1 「廃墟フェ・イン」「闇、再び」「最後の護符」

関連 各国のミッション5-1(→60、82、106)

破られた封印

闇の血族によって三国の首脳が襲撃され、闇の王封印の護符が奪われてしまった。闇の王の復活をはばむものは、もはや北方の遺跡フェ・インに残された護符のみ。その無事を確認するべく北に向かった冒険者だったが、護符はすでに効力を失っていた。道中で出会った暗黒騎士ザイドは、闇の王の復活などウワサにすぎないと冒険者に言うが、そんな彼の胸中を一抹の不安がよぎる……。



⬅フェ・インに姿を見せたライオンとザイドは、クリスタルの戦士の伝承を口にする。



➡遺跡に巣食うモンスターを退治して封印を確認したが、護符はすでに燃え尽きていた。

会話 封印はすでになく

ザイド：(冒険者から護符の話を聞いて)見た所、そんなものはどこにもなかったぞ。もうとっくに破られてしまったようだな。ふ、上の連中の慌てる顔が目に浮かぶ。なに、護符を預かってきた？　ただの気休めだろう、そんなもの？　捨ててしまえ。ああ？　私は、ただの旅の騎士だ。獣人たちがどう動こうと、私の知ったことではない。闇の王は20年前に、確かに死んだ。何を今さら復活などと。くだらぬ噂につきあっているほど、私はヒマではない。(立ち去りながら考えこみ)ズヴァール……宿命の交わる城……。しかし、まさか、な……。

Pick up! 闇の王の誕生

闇の王が語るとおり、その正体は30余年前の調査隊の隊長ラオグリムだ。彼はウルリッヒの裏切りにあったのち、北方の地に眠っていた"石"に接触。そして、語り部であったラオグリムは、ガルカという種族の記憶に色濃く残る憎悪の感情にとらわれ、闇の王として覚醒した。その後、彼の憎悪はとどまることを知らず、ひたすらに増幅していき、ついには人間の殲滅を宣言して水晶大戦を起こしたのだ。

Pick up! 唐突な結末の裏側

ラオグリムの死をもって、闇の王復活にまつわる物語は一応の結末を見る。しかし、このシーンには、ライオンが唐突に登場することをはじめ、不自然な点が多い。じつは、ここで冒険者はある理由から記憶の一部を失っている。失われた記憶がよみがえるのは ジラートM01「新たなる世界」(→P.134)でのことで、それが新たな物語の発端となるのだ。

Pick up! 朧なる地へ

多くの悲劇を生み出した北方調査隊だが、彼らの物語は 特殊01「朧なる地「デュナミス」(ラオグリム)」(→P.435)へとつづいていく。ヴァナ・ディールに住まう霊獣の1体ディアボロスが作り出した異世界デュナミス――その地を舞台とした、北方調査隊のメンバーと"もうひとりの闇の王"をめぐる新たな戦いに、やがて冒険者も誘われることになる。

三国共通M5-2 「闇の王を討て!」「ザルカバードに眠る真実」「最果てにて君を待つ闇」

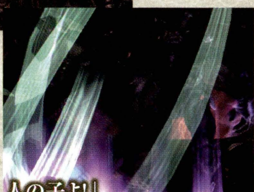
関連 プロマシア5-3C-3「迎え火」(→P.167)

憎しみの業火

所属国首脳より勅命を受け、闇の王の復活を阻止するため、冒険者はズヴァール城へと急いだ。王の間でザイドと合流した冒険者だったが、目の前で闇の王は復活してしまう。闇の王は語る――自分は30年前の調査隊で友に裏切られ、それをきっかけに憎悪の化身となり人間の殲滅を誓ったのだと。恐るべき力でザイドを退けた闇の王に、冒険者は人間の存亡をかけて戦いを挑む。



←半信半疑ながらも王の間を訪れたザイドは、闇の王の復活を目にして動揺する。



→死してなお弱まることのない憎悪を力に変えて、闇の王は冒険者に襲いかかった。

「さあ、来い、人の子よ!」

会話 憎しみの化身

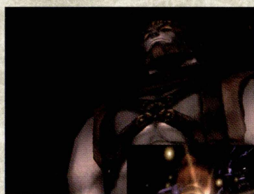
闇の王:そして、その時はじめて俺は気づいた。気づかされたのだ。自分のうちにずっと秘められていた憎しみに。いや、俺個人の憎悪ではなく、もっと深く、激しい、ガルカという種がずっと抱えていた、うずまく憎しみの炎だ。おまえ達にはわかるまい、我らのなかに眠る、深いこの憎しみは……。その炎に身をまかせ、俺は人であることをやめた!! まさにおまえ達、人間どもが、俺を目覚めさせたのだ。憎しみの化身、闇の王として!! その時、俺は誓った。人間どもをこの地から一掃してくれるとな! ひとり残らず、だ!!

Epilogue

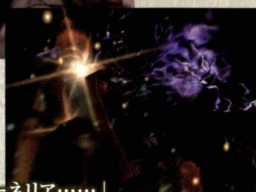
関連 ジラートM01「新たなる世界」(→P.134)

憎悪の闇にいま一条の光を

冒険者に敗れた闇の王は、なおも憎悪の炎を燃やして立ち上がろうとしたが、そこにザイドの必死の呼びかけが届く。その言葉に、ラオグリムはようやく本来の自分を取りもどした。彼は、憎しみにとらわれた自身を振り返り、闇の王として行なってきた所業は、もはや取り返しようがないと語って、ふたたび闇の王へと変貌。そして、みずからの力を暴走させ、激しい爆発とともに自身の存在を消し去る。駆けつけたライオンの手引きで城を脱出した冒険者とザイドは、それぞれに再会を約束して、旅路にもどっていくのだった。



←ガルカとしての己を取りもどしたラオグリムは、人の心にある光と闇について語る。



→自身の行ないへのつぐないか、闇の王はその力を暴走させ、みずからの存在を消す。

「ああ……コーネリア……」

会話 暖かな光と深き暗黒

ラオグリム:俺は、種の記憶を引き継ぐ者、語り部だったのだ。遠い昔の様々なものを、宿していた。あまりに多くの憎しみと、哀しみ……。それゆえに、一度闇にとらわれるとそこから抜け出せなくなってしまったのだ。果てしない、憎悪と狂気の闇から……。

ザイド:………。

ラオグリム:人は、優しい、暖かい光をたたえる一方で、闇夜よりも濃く、深い暗黒を抱えていることもある……。誰もが、その危うさを秘めているのだ。そして、その危うさを捨てたとき、人は人でなくなる……。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影

MISSION STORY GUIDE

ジラートの幻影ミッション

Rise of the Zilart



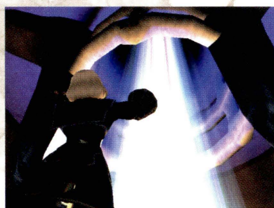
Prologue

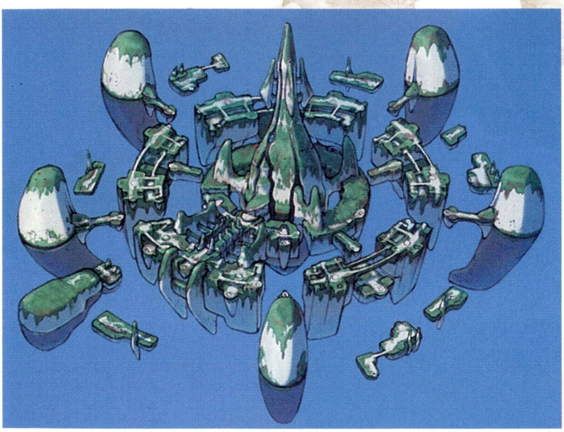
祝福されしヴァナ・ディールの地に、
おおいなる災いが満ちる。
何万年の長きにわたり
暗黒を退けていた古の封印がやぶれ、
終わりなき悪夢が目覚めようとしている。
罪なきものの血が大地を流れ、
世界は恐怖と哀しみ、
絶望におおわれるであろう。

だが、希望がないわけではない……。
どんな嵐の夜をもつらぬき、
輝くひとつの星がある。
どんな獣の叫びにも消されず、
流れるひとつの唄がある。

そうだ。
知恵と勇気と信念をたずさえた、
誇りたかき者……
さあ、深き眠りよりさめ、いまこそ立て、
伝説の勇者たち、クリスタルの戦士……









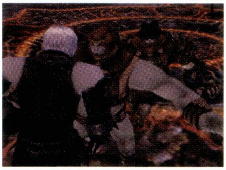
Impressive Scenes

ズヴァール城・王の間にて

ジラートM01「新たなる世界」

(倒れた闇の王の背後からカムラナートとエルドナーシュが拍手しながら現れる)
カムラナート：なかなか面白いショーだったな。
エルドナーシュ：もうちょっと頑張ってくれれば、もっと楽しめたのに。やっぱりダメだね、ガルカじゃ。
ザイド：おまえたち!?　ジュノの大公と……？　どうして、ここに？
カムラナート：まいた種を収穫にきたのだよ。おまえ達も、よく役目をはたしてくれた。無能なりに、な。まだザコどもの始末が残っているが、そちらはなんとでもなる。
ザイド：何の話だ？　おまえ達は、いったい何者なんだ？
カムラナート：聞け、現生種よ。いずれクリスタルラインが復活すれば、神の扉が開く……。その時こそ、伝説の真世界はよみがえるのだ。
エルドナーシュ：そう、神々のすまう真世界、永遠の楽園……。ジラートの、1万年の夢が、ついに現実になるんだよ。
ラオグリム：ジラートだと!?　おまえ達、まさか……、失われた古代人だというのか？　大昔に滅んだといわれる？
エルドナーシュ：ふん、バカなガルカめ。みんな、カスみたいな生命さ、おまえら人間も、獣人どもも。前にも言ったろ？　僕らの世界は誰にもあげはしないってさ。獣人や人間なんかには、わたさない。"僕ら"のなんだから。(手をかざし)うん、不純物とこの地の力との接触は絶たれた。ノイズはなくなったよ。20年前のときは、まさか単に滅ぼしただけじゃノイズは消えないなんて、思いもしなかったからね。いらぬ手間がかかったよ。僕らには、そいつをクリスタルから解放してやるなんて芸当は、できそうになかったからね。しかし語り部だったのか。となると、ちょっと面白いことになるかもな。まあ、それはいいや。ああ、聞こえる……5つの生命の歌が……来るよ、クリスタルの遣いが……。





ジュノ上層にて

ジラートM12「ミスラとクリスタル」

(天晶堂のアルドのもとに駆け込むギーベたち)
ギーベ：アルド兄ちゃん！
アルド：なんだ、お前たち？　フェレーナなら今はダメだ。それに、ここへは来るなと言ってあるだろう。いったい何の用だ？
パーヤサブヤ：フィックの、フィックの植えた種から芽が出たんだ！
アルド：なんだと……？　あの種はそう簡単に育たないはずだろう。
ギーベ：まぁいいから来てみなって！
(一同、種を植えた場所へ移動する)
パーヤサブヤ：ホラ、ここ！　何も変わってないように見えても、ちゃんと地面のしたで芽が出てたんだ。ちゃんと成長してたんだよ！
ギーベ：オレたちの植えた種に芽が出た！　フィックとオレたちで植えた種に、芽が出た！
アルド：……本当にこんなことがあるとはな。
フェレーナ：兄さん……。
アルド：フェレーナ……。お前とフィックたちが植えた種から芽が出たそうだ。子供たちが一所懸命水をやったんだろうな。お前やフィックがやってきたことはムダじゃなかったのかもしれないな。
フェレーナ：私、ここのところ全然ここへ来ていなかった。自分のことばかり考えてて……。ごめんなさい、フィック。
(フィックブリクスの幻影が現れる)
フィックブリクス：芽、出たのか。フィックの言ったとおりだ。みんなで育てればできないことなんてない。
フェレーナ：フィック……!?　あなたどうして？
フィックブリクス：まだ芽、出ただけ。このままがんばれば花も咲くはず。だけどフィック、残念だけど水も肥料ももうやれない。
フェレーナ：……！
フィックブリクス：でもフィック信じてる。必ずみんな力あわせて、花咲かせてくれる。だから、フィック心配してない。
フェレーナ：えぇ、フィック。必ず、必ず花を咲かせるわ……！
フィックブリクス：じゃあな。フィック、もう寂しくない。いつでもみんなといる。こんな気持ちになった時、フェレーナたちの言葉で何というんだっけ……。そうだ、「アリガト」だ。フェレーナ、いちばん最初に教えてくれた。これ、フィックたち獣人知らない。でも、とても好きな言葉。フィック、仲間たちに教えたかった。アリガト、みんな……。
(フィックブリクスの幻影が消えていく)
フェレーナ：フィック……!!　フィック、私にもあなたのような勇気が少しでもあれば……。でもごめんなさい。今の私には何もできないわ。何も、何もできないのよ……。
アルド：フェレーナ……。

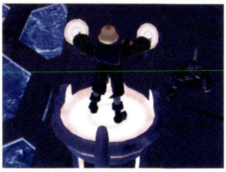




宿星の座にて

ジラートM16「宿星の座」

エルドナーシュ：(決戦の場に冒険者が現れたのを見て)やあ、おまえ達か。ついに、ここまで来たね。さて、と。それじゃ、めんどくさい挨拶はぬきだ。お互い手の内は分かってるしね。単刀直入にいこう。クリスタルラインの復旧に邪魔な獣人どもはおまえ達冒険者の働きでいずれいなくなるだろう。修復が済み次第、ここで神の扉を開く。その時ヴァナ・ディールがどうなるかはわからない。だが、神の扉をくぐれば真世界に……、神々の楽園に入れる。ジラート1万年の夢が、ようやくかなうんだ。おまえ達は、どうする？　僕と共に神の扉をくぐらないか？　より高い次元の生命に生まれ変わりたくないか？　それとも……。
(無言でエルドナーシュの誘いを拒絶する冒険者)
エルドナーシュ：ことわる？　どうしようもないバカだな、ほんと。最後のチャンスだっていうのに。より高い次元の、新しい生命になれるっていうのに……。愚かで、救いようないよ、ほんとに。でも、まさか本気で思ってるわけじゃないよね、自分たちで何かを変えられるだなんて？　ちっぽけでさ、とるにたらない、くだらない存在でしかないよ、人間なんて。内に闇を抱え込んで、世界をどんどんダメにしてくばかりじゃないか。まあ、いいや、そんなにムダ死にしたいって言うなら、べつにどっちでもかまわないよ。僕の計画に協力しないというなら……、おまえ達はここで終わっちゃえ！

登場人物

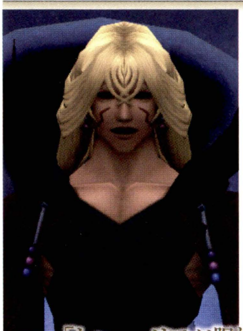
ジラートの幻影ミッション



本性をあらわにしたかつてのカリスマ

カムラナート

Kam'lanaut



おもな登場シーン

ジラートM01
「新たなる世界」

ジラートM08
「デルクフの塔再び」

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

天輪の場

「トゥー・リアが眠りから覚めれば、
永遠の楽園はすぐそこだ」

ジュノ大公であり、じつは1万年前に栄えたジラート王国の王子。クリスタルの暴走「メルト・ブロー」によって永遠とも思われるほど長き眠りについていたが、とある原因で目覚めた。覚醒後は「クリスタルに選ばれし者」と自称。この世を神々の住まう真世界「神々の楽園」に変えるため、地中に眠る母なるクリスタルの力を用いて、神の扉を開かんともくろむ。

野望を秘めたカムラナートの"兄弟"

エルドナーシュ

Eald'narche



おもな登場シーン

ジラートM01
「新たなる世界」

ジラートM16
「宿星の座」

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

天輪の場

「僕が、答えを与えてあげるよ。
神の扉、トゥー・リアで」

約30年前、突然ジュノに現れた、眉目秀麗な隻眼の男。現在でも当時と同じく、子どものままの容姿をしている。じつは古代ジラート王国の王子で、血をわけた兄弟であるカムラナートと同様に、真世界「神々の楽園」を実現させることに執着。ジュノに住む少女フェレーナが高い共鳴能力を持つことを知ると並々ならぬ関心を寄せ、彼女を手元に確保しようとして動き出す。

正義感あふれるノーグの女闘士

ライオン

Lion



おもな登場シーン

ジラートM01
「新たなる世界」

ジラートM16
「宿星の座」

三国共通M2-3
「他国を回れ」ほか

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ノーグ

「この世界が変わるかもしれないってときに
じっとなんかしてられないわ」

己の身ひとつで各地を渡り歩いている、美しくもたくましい女性。幼いころにエルシモ島へ流れ着き、ノーグの頭領ギルガメッシュに養女として育てられた。闇の王復活の危機が訪れたときに冒険者やザイドと出会い、協力して水晶大戦の再来を阻止。そのさいカムラナートたちの陰謀を知り、世界を救う戦いに乗り出す。冒険者と同行するうち、その人柄にひかれていく。

孤高の道を歩む暗黒騎士

ザイド

Zeid



おもな登場シーン

ジラートM01
「新たなる世界」

ジラートM16
「宿星の座」

三国共通M5-1
「廃墟フェ・イン」ほか

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

宣託の間

「古き伝説に幕をおろし、
新たな一章を
書き足してやるまでのことだ」

漆黒の鎧に身を包む、バストゥーク共和国のミスリル銃士隊No.2。20余年前に母国を去って以来、放浪の旅をつづけてきた。かつての闇の王の居城ズヴァール城にて、冒険者やライオンともども闇の王の復活を目の当たりにしたさいは、その正体を見抜き、正気を取りもどすきっかけを与えることに。その後はカムラナートらの計画を阻止すべく、冒険者たちと行動をともにする。

ライオンと親しい辣腕商人

アルド

Aldo



おもな登場シーン

ジラートM02
「海賊の巣窟ノーグ」

ジラートM08
「デルクフの塔再び」

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ジュノ下層・天晶堂

「ちっぽけな生命の、
でっかい意地ってのを見せてやるぜ!」

天晶堂の若きリーダー。先代の頭領グレッゾの養子で、彼の実子であるフェレーナとは義理の兄妹の間柄。水晶大戦時につらい体験を負ったことから獣人種族を忌み嫌っており、フェレーナが獣人と心を通わせていることについて、複雑な想いを抱いていた。しかし、ひとたび彼女が行方不明になると、旧友であるライオンや冒険者をも巻きこみ、熱心にフェレーナの捜索にあたる。

不思議な力で獣人と交流する少女

フェレーナ

Verena



おもな登場シーン

ジラートM08
「デルクフの塔再び」

ジラートM12
「ミスラとクリスタル」

三国共通M4-1
「魔晶石を奪え」

ジュノQ75
「亡者の影」

おもな登場場所

ジュノ下層・天晶堂

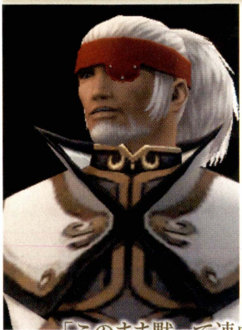
「フィック、私にも
あなたのような勇気が少しでもあれば……」

天晶堂の亡き先代頭領グレッゾの娘であり、アルドの義理の妹。おだやかな性格で、とても慈悲深い。人間と獣人との融和を夢見て積極的に交流を図っており、とりわけゴブリンのフィックブリクスとは親しく、一緒に植物の種を植え、花を咲かそうとする仲だった。獣人と心を通わせるなかですぐれた共鳴能力を発揮していたが、あるとき突然行方不明になってしまう。

懐深き海賊頭領

ギルガメッシュ

Gilgamesh



おもな登場シーン

ジラートM02
「海賊の巣窟ノーグ」

ジラートM17
「1万年の夢の終わりに」

辺境Q35
「ある刀鍛冶の依頼」

辺境Q37
「黄泉送り」

おもな登場場所

ノーグ・ギルガメッシュの部屋

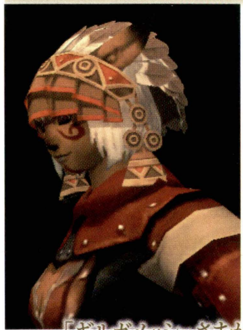
「このまま黙って連中の好きになんか、
させてたまるかってんだ!」

ノーグを根城とするバストア海賊たちのお頭。先の頭領から、孤児だったライオンの世話をまかされ、彼女を実の娘のように育ててきた。豪快かつ気さくな人物で、ライオンの紹介で出会った冒険者の話を親身になって聞き、惜しみなく力を貸す。約20年前のタブナジアの滅亡のさい同地に居合わせ、多くの仲間を失ったことが、彼の人間性に影響しているという。

男まさりなカザムのリーダー

ジャコ・ワーコンダロ

Jakoh Wahcondalo



おもな登場シーン

ジラートM03
「カザム族長」

ウィンダスM7-2
「蘇る神々」

辺境Q13
「画廊の迷宮」

辺境Q18
「不敗の心得」

おもな登場場所

カザム・ワーコンダロ邸

「ギルガメッシュさまが
おまえをウガレピ寺院に通してやれ、と?」

エルシモ島にあるミスラの自治区カザムの若き族長。姉御肌で、口調は乱暴だがきっぷはいい。少女のころギルガメッシュに命を救われ、バストア海賊として修行を積んだ。先代のカザム族長ロマー・ミーゴに見いだされ、水晶大戦後にロマーの跡を継承。海賊時代につちかった交渉力・情報収集力を活かし、カザムの繁栄を築いた。恩人であるギルガメッシュには特別な想いを抱いている。

1万年前に生きた古代人

グラビトン

グラビトン・ベリサーチ
Grav'iton



おもな登場シーン

ジラートM04
「ウガレピ寺院」

ウィンダスM7-2
「蘇る神々」

プロマシア5-1
「鍔音やむことなく」

おもな登場場所

ウガレピ寺院・生贄の間

「この世界は、人と、
他の生命達のものだからね」

ウガレピ寺院の奥で、幻影として姿を見せる老女。往事は古代クリュー人の学者としてジラート王国に仕えていたが、現在は寺院内に漂うクリュー人たちの意識と一体化している。かつて、ジラート王家が実行しようとした「神の扉」計画を、仲間とともに阻止。1万年の時を経たいま、カムラナートたちの手で悲劇がくり返されるのを防ぐべく、冒険者とその仲間に希望を託す。

女神に仕えたジラートの巫女

イブノイル

Yve'noile



おもな登場シーン

ジラートM13
「神の扉トゥー・リア」

ジラートM16
「宿星の座」

プロマシア4-3
「礼拝の意味」

辺境Q34
「神威」

おもな登場場所

神々の間

「なにものにも終わりはない……、
ただ、カタチを変えるだけ」

古代ジラート王国の麗人。女神アルタナに仕える「明星の巫女」であり、「神の扉」をくぐろうとする者を見極めて光の洗礼を授ける役割をになっていた。しかしながら「神の扉」計画にそむき、1万年後の現在、ふたたび計画を止めようと冒険者たちに助言する。カムラナートやエルドナーシュとは近しい関係らしく、彼らの暴走に胸を痛めつつ、慈母のようなまなざしをそそぐ。

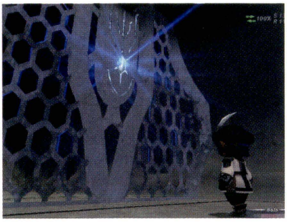
物語の予備知識

ジラートの幻影ミッション

古代ジラート文明

関連 ジラートM01 「新たなる世界」(→P.134)など

太古の昔、クリスタルを利用して栄えた高度な文明。同文明を築いた人々を「古代ジラート人」と呼ぶ。彼らは1万年前、クリスタルの力で「真世界」を実現させようとして失敗。文明は滅亡し、国土は海に沈んだという。



⬅ヴァナ・ディールのいたるところに残るジラート文明の遺跡。クリスタルを利用した装置が、当時の技術を示す。

■クリュー人

ジラート人と同時代に生きた古代人。真世界をもたらそうとするジラート人の計画を阻止したものの、それまでの姿を保つことができなくなった。エルシモ島にいる獣人トンベリは、クリュー人たちのなれの果て。

■明星の巫女(暁の巫女)

ジラート文明の時代に生きた、暁の女神アルタナに仕える女性たち。クリュー人とともに、カムラナートたちが唱える「真世界」の実現に反対した。

「神の扉」計画

関連 ジラートM04 「ウガレピ寺院」(→P.135)など

母なるクリスタルのエネルギーを結集させ、「真世界」への道を開こうとする試み。1万年前、カムラナートをはじめとする古代ジラートの王族を中心に計画されたが、クリュー人たちの妨害で頓挫。ジラート文明の滅亡と、北の大地の荒廃という結果を招いた。

■「真世界」

古代ジラート人が「神の扉」計画で実現を夢見た理想の世界。「神の国」「楽園」とも呼ばれ、創世の時代のように神々のいる世界と考えられていたらしい。現代によみがえったカムラナートたちは、「真世界」実現の露払いとして、現存する人類の一掃をはかる。

■メルト・ブロー

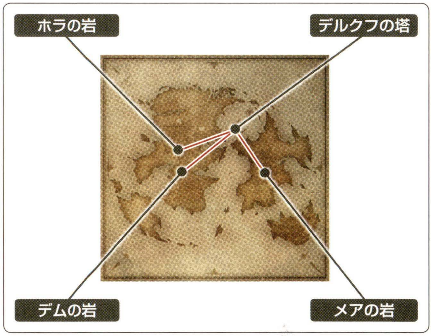
1万年前、「神の扉」計画失敗の結果生じた、世界規模の天変地異。クリューの民の反乱により古代の装置「アーク」のひとつが破壊され、クリスタルの力が暴走して起こった。今日の人類はメルト・ブローの影響を受けており、古代の民とは根本的に異なる性質を持つという。

クリスタルライン

関連 ジラートM08 「デルクフの塔再び」(→P.137)など

地中に眠るクリスタルの力を利用する装置「アーク」から伸びたライン。母なるクリスタルと同数の5本存在するが、現在確認できるクリスタルラインは下図の3本で、いずれもデルクフの塔に通じている。今日ではクリスタルが変色する程度の弱い反応しか見られないものの、本来は膨大な力の通り道であるらしい。カムラナートたちは「神の扉」計画の実現のため、これの復旧をもくろむ。

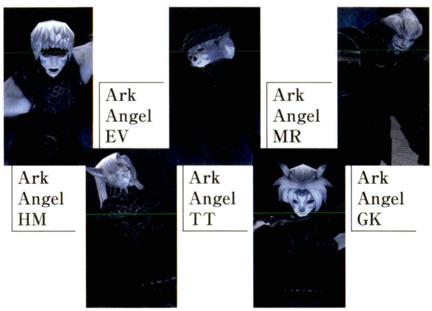
◆各地のアークとクリスタルライン



クリスタルの戦士

関連 ジラートM14 「アーク・ガーディアン」(→P.138)など

古い歌で「ヴァナ・ディールに災いが満ちたさい現れる」とうたわれる、伝説の5人の勇者。「クリスタルの落とし子」「アーク・ガーディアン」とも称される。その姿は、ヒューム、エルヴァーン、タルタル、ミスラ、ガルカの5種族にそれぞれ酷似。冒険者たちが闇の王復活を阻止した直後、カムラナートたちの手で覚醒し、「真世界」実現のため、現世生物を殲滅すべく動き出す。





ミッションの流れ ジラートの幻影ミッション

危険な本性をむき出しにしたジュノ大公兄弟。彼らと冒険者たちとの対立を通し、伝承に隠されたこの世界の真の歴史が、少しずつひも解かれていく。

- ジラートM01「新たなる世界」P.134
- ジラートM02「海賊の巣窟ノーグ」P.135
- ジラートM03「カザム族長」P.135
- ジラートM04「ウガレピ寺院」P.135
- ジラートM05「古代石碑巡礼」P.136
- ジラートM06「流砂洞を越えて」P.136
- ジラートM07「宣託の間」P.136
- ジラートM08「デルクフの塔再び」P.137
- ジラートM09「ロ・メーヴ」P.137
- ジラートM10「聖地ジ・タ〜滅びの神殿」P.137
- ジラートM11「神々の間」P.138
- ジラートM12「ミスラとクリスタル」P.138
- ジラートM13「神の扉トゥー・リア」P.138
- ジラートM14「アーク・ガーディアン」P.138
- ジラートM15「閉ざされし門」P.138
- ジラートM16「宿星の座」P.139
- ジラートM17「1万年の夢の終わりに」P.139

▼

プロマシアEND-7「すべての終わりが閉ざされん」P.177

新たなる危機

じつは古代ジラート王家の者だったカムラナートたちが、闇の王が消滅したのを機に「神の扉」計画を再始動。「真世界」の実現のために現世の災いを一掃すると言い、伝説のクリスタルの戦士を覚醒させてしまう。彼らを止めるべく、冒険者たちは情報収集を開始する。

古代クリューの民の導き

冒険者はウガレピ寺院で古代人グラビトンと遭遇。カムラナートたちの計画が1万年前、世界を壊滅させる悲劇を生んでいたことを知り、計画阻止の希望を託される。

ゼプウェル島で待つ者

8つの光のかけらを集めた冒険者は、ゼプウェル島の古代神殿へ。宣託の間で、1万年前の事情を知る明星の巫女たちの残留思念に触れ、デルクフの塔へ急げとうながされる。

トゥー・リア浮上

デルクフの塔の最上階にある天輪の場で、カムラナートを倒した冒険者たち。しかし、「神の扉」計画の真の首謀者であったエルドナーシュが、ついに神の扉となる天空の島トゥー・リアを復活させてしまう。

滅びの神殿にて

冒険者は、各地で集めた情報をもとに、エルドナーシュが行けと言い残した場所——滅びの神殿ロ・メーヴを訪れる。そこには、「神の扉」をくぐる者に光の洗礼を授ける明星の巫女、イブノイルがいた。

いまある世界を守るために

イブノイルから光の洗礼を受けて訪れた、「神の扉」となる島トゥー・リア。その地で冒険者は、クリスタルの五戦士を退けてル・アビタウ神殿の宿星の座に踏み入り、エルドナーシュと対峙。1万年にもわたるジラートの計画を阻止する。

物語の舞台

ジラートの幻影ミッション



1 ノーグ

関連 ジラートM01 ジラートM02 など

バストア海一帯で活動する海賊たちの拠点。天晶堂を介してジュノやバストゥークと交易しているほか、滅亡したタブナジア侯国とも密接な関係だったという。ライオンの故郷であり、「神の扉」計画阻止のための拠点となる。

2 ジュノ大公国

関連 ジラートM08 ジラートM12 など

クォン、ミンダルシア両大陸間の海上に築かれた都市国家。大公カムラナートは水晶大戦の混乱を収め尊敬されているが、その行為は世界を手中にするためのものだった。彼が本性をむき出しにしたところから今回の物語ははじまる。

3 カザム

関連 ジラートM03

低地エルシモにあるミスラの一大居留地。隣国ウィンダスとは約30年前の北方調査以来険悪な関係だったが、それも近年は修復されつつある。現族長ジャコ・ワーコンダロは、高地エルシモに建つウガレピ寺院のカギを管理している。

4 ウガレピ寺院

関連 ジラートM04

高地エルシモにある、邪神ウガレピをまつる寺。古代ジラート文明ゆかりの地らしいが、凶暴な獣人トンベリが徘徊する危険地帯となっている。かつて、この地を訪れたギルガメッシュは、奥地で不思議な老人の幻影を見たという。

5 デルクフの塔

関連 ジラートM08

クフィム島に残る古代ジラート文明の遺跡で、「神の扉」計画のカギをにぎる場所。カムラナートらジラート人の生き残りは、メルト・ブローが勃発してから、約30年前ラオグリムが北方でクリスタルと接触するまで、ここで眠っていた。

6 宣託の間

関連 ジラートM07

ゼプウェル島の流砂洞の奥に開けた、暁の女神をまつる古代神殿の廃墟。8つの光のかけらを携えてこの地を訪れると、古代ジラート王国に仕えた明星の巫女の幻影が、1万年前の悲劇をくり返させまいとして冒険者を導く。

7 ロ・メーヴ

関連 ジラートM09 ジラートM10

「滅びの神殿」と呼ばれる、聖地ジ・タの廃墟。古くは女神崇拝の聖地だったが、巡礼者の多くがその道中で命を落としたという。「神の扉」をくぐるには、クリスタルの力で閉ざされた神々の間で、光の洗礼を受けなければならない。

8 ラバオ

関連 ジラートM12

ゼプウェル島北部のオアシス周辺に築かれた町。島唯一の集落であり、規模が小さいわりに活気に富む。ロ・メーヴの奥地へ進むためのクリスタルは、この町に滞在中であるミスラのハンター、マリョ・コミュージャが持っている。

9 トゥー・リア

関連 ジラートM13 ジラートM16 など

真世界の入口「神の扉」として、ジラート人が天空に築いた島。1万年前、5つの母なるクリスタルの力の収束点として使われた。そのさい起きたメルト・ブローにより消滅したとされていたが、実際は天空で眠りについているらしい。

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影
Rise of the Zilart

ミッションストーリープレイバック

ジラートの幻影ミッション

北の最果てにそびえるズヴァール城において、復活した闇の王を倒した、冒険者、ライオン、ザイド。水晶大戦の再来は避けられたものの、それは新たなる陰謀の幕開けにすぎなかった。「神の扉」計画――古代ジラート王国がもくろみ、当時のヴァナ・ディールを崩壊させた恐るべき試みが、1万年の時を経たいま、ふたたび動き出す。

Pick up! ズヴァール城での真相

ここでは 三国共通M5-2 「闇の王を討て！」ほかで冒険者たちが脱出を余儀なくされた理由が明かされる。闇の王が正気にもどってからライオンが誘導しにくるまでのあいだに、カムラナートたちが登場していたのだ。 三国共通M5-2 の展開と比較するとおもしろい。



⬆ラオグリムは、クリスタルの戦士から冒険者たちを逃がそうとして力尽きた。

ジラートM01 「新たなる世界」

関連 三国共通M5-2 「闇の王を討て!」ほか(→P.125)

新たな悪夢のはじまり

闇の王を倒したさいにライオンと約束したとおり、彼女の活動拠点であるノーグを訪れた冒険者。闇の王の事件を一緒に振り返るうち、重要な出来事の記憶を失っていたことに気づく。あのとき、ジュノ大公カムラナートとエルドナーシュが現れ、「神の国を実現させ、いまある世界を破壊する」と宣言。現在生きるすべての者を排除すべく、伝説の勇者――クリスタルの五戦士を目覚めさせていたのだ。



⬅闇の王と化したラオグリムと、クリスタルの戦士の力が衝突した影響で、冒険者の記憶は飛んでいた。


➡カムラナートは冒険者たち現生種こそが災いだと言い、クリスタルの五戦士に始末させようとする。

「今こそ目覚めよ、クリスタルの戦士!」

会話 ラオグリムの自己犠牲

(クリスタルの戦士の攻撃で昏倒する冒険者。ラオグリムが、クリスタルの戦士たちのさらなる攻撃からザイドをかばう)
ザイド：ラオグリム!?
ラオグリム：俺はまだ、いくらかこの地の力とつながっている……。そいつを一気に解放すれば、こいつらを足止めするくらいの時間は稼げるだろう。
ザイド：おまえ……？
ラオグリム：俺は昔の俺ではない。引き返せはしないのだ、もう……。30年前の死よりよみがえって以来俺のしてきたことを、謝るつもりはない。だが………。後のことは、頼む……。さあ、行け！

Pick up! 消えたフェレーナ

フェレーナは、エルドナーシュに連れ去られた。以前彼女が異種族との強い共鳴能力を示していたため、エルドナーシュはその力を利用し、カムラナートが本来になう役割を彼女にさせようとしたのだ(→P.137)。三国共通M4-1「魔晶石を奪え」でのエルドナーシュのつぶやきが、フェレーナ誘拐の伏線となっている。

Pick up! 「グラビトン」=「トンベリ」

グラビトンは古代クリュー人の意識の集合体であり、そのフルネーム「グラビトン・ベリサーチ」を略すと「トンベリ」になる。このことが示すように、獣人トンベリは古代クリューの民のなれの果てだ。では、ジラート人と大差ない容姿だったクリュー人が、なぜ獣人のトンベリになったのか？　このミッション中ではクリスタルの暴走のせいという話が、『プロマシアの呪縛』では心の闇を失ったせいという話が聞けるが、それらの複合した要因による(→P.141)。



⬆このほか プロマシア5-2「願わくば闇よ」(→P.162)でも関連した話が出る。

ジラートM02「海賊の巣窟ノーグ」

関連 ジラートM08「デルクフの塔再び」(→P.137)

ギルガメッシュの助言

ライオンの紹介で面会したノーグの頭領ギルガメッシュは、前からカムラナートたちをあやしいとにらみ、極秘に調査していた。彼は、カムラナートらの計画に関する情報を得るべく、ウガレピ寺院で不思議な老人に会えと冒険者に言う。一方、天晶堂では、頭領アルドの義妹フェレーナが行方不明になるさわぎが起きていた。

「ウガレピ寺院へ行くんだ」



⬅以前ギルガメッシュは、不思議な老人に「古代の亡霊が目覚めたら寺院にこい」と言われたらしい。



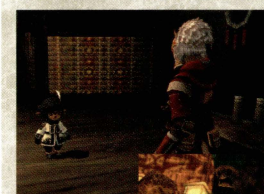
➡姿を消したフェレーナ。そう言えばエルドナーシュが彼女に興味を抱いていたが……？

ジラートM03「カザム族長」
ジラートM04「ウガレピ寺院」

関連 辺境Q14「みんなで怨み」(→P.347)

古代クリューの民が語るいにしえの変事

カザムの族長ジャコ・ワーコンダロの助力でウガレピ寺院の奥に進んだ冒険者は、古代クリューの民グラビトンと出会う。彼女は冒険者に、今回の事件の発端について説明した。カムラナートたちジラート人は1万年前、当時のヴァナ・ディールを神のいる「真世界」にしようと考え、それを実現すべく「神の扉」計画を始動。だが、その阻止を試みたクリュー人によってクリスタルが暴走し、王国は消滅したという。にもかかわらず、カムラナートたちは計画をくり返そうとしているのだ。



⬅ギルガメッシュと旧知であるジャコ・ワーコンダロは、ウガレピ寺院奥のカギをくれる。



➡カムラナートたちの計画を止めてほしい――それがグラビトンの願いだった。

会話　ライオンとギルガメッシュ

ライオン：もし彼らがクリスタルの戦士だと言うのなら……いにしえの歌の、ヴァナ・ディールに満ちた災いと言うのは私達、人間のことなの？　私達こそが、この地にはびこる、恐怖、悲しみ、絶望であり……世界の希望であるクリスタルの戦士に滅ぼされるべき存在だと……？
ギルガメッシュ：ふん、古い伝説だか、クリスタルの戦士だか知らねえが、俺はおとなしくやられるつもりはねえぞ。そいつら、この世界を終わらせるだのなんだの、言いたい放題言ってたって話じゃねえか。ああ？　冗談じゃねえ！

会話　1万年前の計画

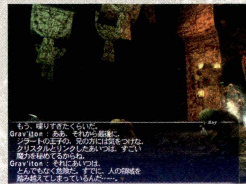
グラビトン：「神の扉」計画……。5つのクリスタルのエネルギーをひとつにして、神の国、真世界への道を開くというのさ。わたしらクリューの一族と、暁の女神をまつる「明星の巫女」達は計画に反対したんだが、わたしらの声はジラートの人々の熱に浮かされたような叫びにかき消された。神の扉となるべく浮島トゥー・リアが築かれ、ついに計画が実行に移された。5つのアークからいまだかつてないような力の奔流がトゥー・リアになだれ込んだとき、わたしらクリュー人は隙をついて、北のアークを破壊した。計画を阻止するために。だがそれは、クリスタルの暴走につながっちまった……。

Pick up! 光のかけら

グラビトンが言う「砕け散った光のかけら」は、世界を構成する8つの属性に対応しており、属性ごとに「○の祈り」という名前がついている。それらすべてを、ゼプウェル島の古代神殿にある8つの台座に納めれば、女神の巫女たちから助言が聞けるのだ。

Pick up! ジラートの「兄王子」

このミッションでは、「神の扉」計画の発端となった人物が、ジラートの王子のうち魔力の強い兄のほうだったとわかる。母なるクリスタルに触れた兄王子が、神のいる永遠の楽園のイメージを、本来あるべき「真世界」のものとして受信。そのイメージをジラート国民全体が共有し、「クリスタルの輝きが楽園への道を照らす」という謎の声(→P.176)にしたがって、クリスタルのエネルギーを凝縮させようとしたのだ。ジラート王子で兄と言えばカムラナートのことだと思いがちだが……(右ページ参照)?



⬆グラビトンも、「ジラートの王子の兄のほうに気をつけな」と言い残していた。

ジラートM05「古代石碑巡礼」
ジラートM06「流砂洞を越えて」

関連 辺境Q33「不浄なる魂の浄化」(→P.353)ほか

8つのかけらを求めて

グラビトンは、ゼプウェル島の古代神殿でさらなる助言を聞くよう言い残して消えた。だが、助言を聞くには、8つに散った光のかけらをひとつにする必要があるという。古代の石碑をめぐり、炎・土・水・風・氷・雷・光・闇の光のかけらを集めた冒険者は、いざゼプウェル島へ乗りこむ。


⬅グラビトンは「闇の祈り」という光のかけらを残していった。これと同様のものが、あと7つあるらしい。


➡ギルガメッシュの助言などを参考にしながら、世界中に点在する古代の石碑をめぐることになる。

ジラートM07「宣託の間」

関連 ジラートM13「神の扉トゥー・リア」(→P.138)

明星の巫女たちのお告げ

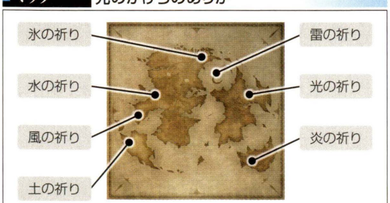
8つの光のかけらを携え、古代神殿の宣託の間でザイドと合流した冒険者は、クリューの民と同様「神の扉」計画に反対した明星の巫女たちの幻影と対面する。彼女たちは、クリスタルの戦士と現代の人間が、どちらもクリスタルの影響を受けた存在だと説明。また、「神の扉」計画は、ジラートの兄王子がクリスタルに同調し、楽園のビジョンを見たのがきっかけで始動した、と話す。彼らがいま計画を実行すれば、今度こそ世界は滅ぶ――そう言って巫女たちは、計画の中心地であるデルクフの塔へ向かうよう一行をうながした。


⬅クリスタルに触れた王子が、神の国にあこがれたのがすべての発端だと巫女は言う。

「2人の王子の兄の方が、クリスタルと同調し、とあるビジョンを見たのです」


➡冒険者とザイドは、明星の巫女たちが残した七色に輝くかけら、虹の祈りを手に入れる。

マップ 光のかけらのありか



だいじなもの 虹の祈り


暁の女神の巫女より授かった、虹色に輝く不思議なかけら。

炎・土・水・風・氷・雷・光・闇の、全8つある光のかけらが一体化したもの。デルクフの塔の中枢である天輪の場へ入るためのカギとなっており、冒険者とザイドが、その断片をひとつずつ入手する。

Pick up! カムラナートたちの30年

1万年前の天変地異(メルト・ブロー)以来デルクフの塔で眠りについていたカムラナートたちは、約30年前に目覚め、「神の扉」計画を再始動しようとするが、クリスタルと結びついた闇の王が「ノイズ」となって失敗。そこで世界平和のためと銘打ち、約20年前に人間に闇の王を封印させるも、それだけではノイズは消えなかった。三国共通M5-2「闇の王を討て！」で闇の王が本来の己を取りもどしたことで、ようやくノイズが消えたのだ。

Pick up! クリサリスの起動

デルクフの塔中枢の装置クリサリスを制御できるのは、本来カムラナートのみ。だがエルドナーシュは、闇の王――すなわちラオグリムが語り部だったがゆえに潜在的に宿す「古の種の記憶」を、フェレーナの共鳴能力で塔に響かせることで、クリサリスを起動させる。



⬆闇の王の首と共鳴させられたフェレーナは、その後ジュノで寝込むことに。

ジラートM08「デルクフの塔再び」

関連 ジラートM16「宿星の座」(→P.139)

本性を現した兄王子

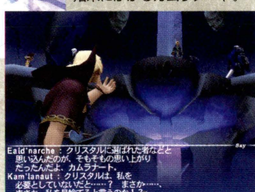
冒険者がつぎの目的地をデルクフの塔に定めた矢先、フェレーナも同地に連れ去られていたことが発覚した。冒険者は、ライオン、アルド、ザイドとともに、カムラナートとエルドナーシュが待つデルクフの塔へ急ぐ。

真世界の解放者として、塔の制御装置クリサリスを使って"神の扉"トゥー・リアを目覚めさせようとするカムラナート。冒険者は死闘の果てに彼を倒すが、真に危険なのは"兄"エルドナーシュだった。弟カムラナートを見捨てた彼は、フェレーナをあやつってクリサリスを起動。トゥー・リアを復活させ、ひとりでそこへ向かってしまう。「神の扉をくぐりたくばロ・メーヴへ行け」と言い残して――。



「お前達は皆ここで……、クリスタルのために死ね!!」

⬅クリスタルの戦士にザイドたちの相手をさせ、冒険者を始末にかかるカムラナート。



➡エルドナーシュは"弟"を見殺しにし、フェレーナの力でトゥー・リアをよみがえらせる。

ジラートM09「ロ・メーヴ」
ジラートM10「聖地ジ・タ～滅びの神殿」

関連 ――

聖地への道は閉ざされて

ノーグで得た情報によると、エルドナーシュがデルクフの塔で言い残した「ロ・メーヴ」とは、聖地ジ・タにある古代の神殿らしい。さっそくそこへ向かった冒険者だが、ロ・メーヴの1区画である「神々の間」の奥へ進む途中、立ち往生を余儀なくされてしまう。



⬅冒険者への同行をギルガメッシュに止められるライオン。



➡ロ・メーヴでは、不思議なくぼみのある壁が行く手をはばむ。

会話　「兄王子」の正体

エルドナーシュ：だけど、拾いものだったよ、この娘は。まさか、こんな優れた共鳴能力を有する個体が現存していたなんて、ね。
カムラナート：ま、まさか……、それでは……。
エルドナーシュ：さよなら、クリスタルのみもとへお帰り……、哀れな弟よ。
カムラナート：く……！　どうして……？　兄さ……ん……。(消滅する)
ライオン：弟!?　それじゃ、あなたが……ジラートの王子の、兄の方なの!?
エルドナーシュ：ああ、この姿か？　クリスタルと接触した時点で、僕の成長は止まってしまったんだ。1万年も待ったよ。最初の計画も丸つぶれさ。
ライオン：計画というと……神の扉を開くための!?
エルドナーシュ：そう。神の扉を開くには、このクリサリスの復旧が必須なのに、ラオグリムのヤツがノイズとして割り込んでどうしようもなかったんだ……。そんな時、運良くラオグリムがおまえ達の手で闇の王から解放され、ノイズは消えた。で、ヤツは語り部だというじゃないか？　それで、ぴんと来た。語り部だけが持つという失われたはるか『古の種の記憶』があれば、クリサリスを復活させられるぞって。

Pick up! ゴブリンのフィック

フィックブリクス(愛称フィック)は、三国共通M4-1「魔晶石を奪え」に登場したゴブリンの少年。彼は獣人と人間との架け橋になろうと考えていたが、獣人仲間に話を聞いてもらおうとして命を落とした。しかし、それから時が流れたいま、彼がジュノに種族間の友好の象徴として植えていた種が芽吹いたことで、異種族同士が手を取り合う明るい未来のきざしが見えてくる。

Pick up! クリスタルの戦士と現生種

現在の人間5種族は、メルト・ブローであふれたクリスタルの力の影響を受け、長い歳月を経て分化した存在。一方、クリスタルの戦士は、ジラート人がクリスタルの力で造った人工生命体だ。両者はともにクリスタルの落とし子であり、それゆえ似た部分を持つ。何より共通しているのは、各種族に対応するクリスタルの戦士が、その種族と同種の「心の闇」を、それぞれの特徴として抱えている点。これらの闇は、人間からは切り離せぬものとなっている(→P.173)。

◆各種族が抱える「心の闇」

種族	心の闇
ヒューム／Ark Angel HM	無知
エルヴァーン／Ark Angel EV	驕慢
タルタル／Ark Angel TT	怯懦
ミスラ／Ark Angel MR	嫉妬
ガルカ／Ark Angel GK	憎悪

ジラートM11「神々の間」
ジラートM12「ミスラとクリスタル」

関連 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

芽吹いた種

ギルガメッシュの助言にもとづき、冒険者はラバオでマリョ・コミュージャというミスラと面会。流砂洞で見つけたお宝と交換で、神々の間の奥に進むための青水晶をもらう。

そのころジュノでは、いまは亡きゴブリン、フィックブリクスが植えた種が芽吹いていた。獣人たちと仲良くできる日は近いのかもしれない——明るい予兆をそこに見たアルドは、希望の光を守るためにもエルドナーシュを止めようと決意する。



←マリョ・コミュージャは、ロ・メーヴの仕掛けについていろいろ教えてくれた。



➡アルドやフェレーナは、幻影となって現れたフィックの言葉に勇気づけられる。

だいじなもの 青水晶

マリョ・コミュージャが神々の間で見つけたという不思議な水晶。青く澄んだ光を静かに放っている。

この水晶を、神々の間の道をふさいでいる壁にはめこむと、道が開けて最深部へ進めるようになる。なお、ロ・メーヴには、満月の深夜にのみ通れる道など、ほかにも神秘的な仕掛けが多い。

ジラートM13「神の扉トゥー・リア」
ジラートM14「アーク・ガーディアン」
ジラートM15「閉ざされし門」

関連 プロマシア7-5「武士道とは」(→P.171)

神の国の入口となる島で

神々の間では、明星の巫女イブノイルの幻影が、冒険者、ザイド、アルドの3人を迎えた。彼女はジラートの民をいにしえの呪縛から解き放つよう頼み、一行をトゥー・リアへ転移させる。

トゥー・リアの各所を守るクリスタルの戦士を撃破した冒険者は、ノーグで助言を仰いだのち、トゥー・リア中央にそびえるル・アビタウ神殿に向かった。そこへライオンが合流し、すべてが終わったら一緒に旅をしようと冒険者と約束する。



←クリスタルの戦士は、トゥー・リアにあるラ・ロフの劇場の各所で冒険者を迎え撃つ。



➡ギルガメッシュの制止を振り切ってきたライオンは、冒険者とささやかな約束を交わす。

会話 ライオンとの約束

ライオン：この世界が変わるかもしれないってときにじっとなんかしてられないわ。父さんには悪いけど今回だけは独断で行動することにしたの。エルドナーシュの好きにはさせない。私も最後まで戦うわよ。……でも不思議よね。あなたと初めて会った時はまだ駆け出しの冒険者って感じだったのに。それがいま、世界の命運を賭けた戦いに挑もうとしている。誰も知らない遥かなる空の上、決して語り伝えられることのない戦いに。ねぇ、無事にすべてが終わったら私と一緒に世界を旅して回らない？　なにを突然って顔ね。ふふ。約束よ。そろそろ行くわ。いい？　約束忘れたら承知しないからね。

Pick up! 真のクリスタルの戦士とは?

クリスタルの戦士は、伝承で「ヴァナ・ディールに危機が訪れたさい現れる」とされてきた存在だ。その戦士たちに命じてエルドナーシュらは、ジラート1万年の夢をかなえるため、邪魔な現生種を排除しようとした。しかし冒険者は、死闘のすえ彼らに勝利し、その野望の阻止に成功。それを見届けたイブノイルは、冒険者に「真のクリスタルの戦士」と呼びかける。ジラートの民をいにしえの呪縛から解き放ち、いまの世界を救った冒険者こそ、クリスタルの戦士の称号に恥じぬ存在となっていたのだろう。



⬆イブノイルは、冒険者たちに真のクリスタルの戦士と呼びかけ、消えていく。

Pick up! ライオンのぬくもり

ジュノで再会したフェレーナは、トゥー・リアで命を落としたはずのライオンのぬくもりを感じる、と話す。実際のところ、ライオンはまだ亡くなってはいない。彼女の消息については ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか?」のなかで明らかになる(→P.177)。

ジラートM16「宿星の座」

関連 プロマシア8-1「古代の園」(→P.172)

いまある世界を守るため

ル・アビタウ神殿の宿星の座では、エルドナーシュがザイドとアルドを退け、クリスタルの力で「神の扉」を開こうとしていた。ともに扉をくぐろうと冒険者に呼びかけるも拒絶されたエルドナーシュは、激高して冒険者に襲いかかってくる。

死闘は冒険者の勝利に終わった。自暴自棄となったエルドナーシュは、再度メルト・ブローを起こして世界を道づれにしようとする。だが、ライオンが身を犠牲にしてこれを阻止。エルドナーシュは、イブノイルの説得を聞きつつ消えていく。



⬅真世界にあこがれるエルドナーシュにとって、己の夢を否定する冒険者は許せなかった。



➡ライオンは、みずから「ノイズ」化することにより、クリスタルの暴走を食い止める。

ジラートM17「1万年の夢の終わりに」

関連 ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか?」(→P.177)

貴き犠牲を胸に

この世を真世界にしようという、古代ジラート人たちが1万年にもわたって抱えつづけた野望は、ライオンの貴い犠牲によりついえた。冒険者からライオンの最期について話を聞いたギルガメッシュは、養女の死を静かにかみしめつつ、彼女の身の上を冒険者に話して聞かせる。

一方ジュノでは、フェレーナがライオンの気配を感じ取っていた。彼女の命はまだ絶たれてはいないのだろうか……?　ライオンとの"約束"を心にとめつつ、冒険者は新たな旅に出るのだった。



⬅ライオンの養父ギルガメッシュは、"娘"とともに歩んできたこれまでの年月を振り返る。



➡ライオンを姉のように慕うフェレーナは、持ち前の能力でライオンの存在を感知した。

会話　古代の夢の終わり

ライオン：くっ……いけない……。いろいろ考えてみたけれどこの方法しか思い浮かばなかった……。(冒険者に)ごめん。あの約束……守れないかもしれない。
アルド：お、おい!　なにをする気だ!?
ザイド：ライオン!?
(暴走しかけている中枢クリスタルに飛びこむライオン)
エルドナーシュ：なんだこのノイズは!?　クリスタルの力が消えていく……そんな、そんなバカな!?　くそ、もう一度だ、もう一度……。
イブノイル：ダメよ、エルドナーシュ……いけない……。
エルドナーシュ：……!?
イブノイル：これ以上この世界を……、ヴァナ・ディールを傷めてはいけません。ヴァナ・ディールを傷つけることは、あなたの夢みる真世界をも害することになるのですよ。
エルドナーシュ：イブノイル……。
イブノイル：あなたにならわかるでしょう、エルドナーシュ？　なにものにも終わりはない……、ただ、カタチを変えるだけ。あなたにも、その時が来たのよ。さあ……。
(エルドナーシュが消滅する)
イブノイル：また会いましょう、真のクリスタルの戦士たち……。

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～三国共通ミッション&ジラートの幻影編～

Q 三国共通ミッションから『ジラートの幻影』までの物語は、どのような経緯で作ることになったのですか？

河本　「こんなストーリーラインでいく」という骨格のようなものを加藤さん(加藤正人氏：シナリオライター)が最初に作っていたので、それをもとに制作していきました。当時、メインストーリーが用意されているMMORPG(多人数同時参加型オンラインRPG)はほとんどなかったのですが、『FF』である以上は入れようということになりまして。ですから、シナリオを考えることではなく、シナリオをMMOに組みこむこと自体が、一番高いハードルだったように思います。

Q 三国共通ミッションの全体的なコンセプトは？

河本　「各種族が"業"のようなものを背負う」といった設定をもとに各国独自のシナリオを作る一方で、それらの物語で語り足りなかった部分を、三国共通ミッションでおぎなう形にしようということになりました。そもそも『FFⅪ』全体のテーマが「絆」なので、「人によって見えかたがちがったり足りないものがあったりするなか、互いにどうコミュニケーションをとっていくか」を、表現したいと思っていましたね。

Q 三国共通ミッションを制作するうえで、苦労した点を教えてください。

佐藤　「MMOにストーリーをつける」という試みもそうですが、何より、三国の物語同士でどのようにバランスをとるかに気を使いました。どうすればその国らしさが出せるのかと非常に悩み、話がかぶらないよう他国の担当者から情報を集めたり、齋藤に全体の設計を聞いたりして、試行錯誤しながら作っていった記憶があります。

河本　制作の流れとしては、全体をどうつなげるのかというルールを先に決めてから、各国の担当者が具体的な話を考える形で進めていきました。たとえば 三国共通M4-1 「魔晶石を奪え」の回想シーンでは、「フラッシュバックでイベントをつなぐ」というルールを決めたのちに各国の担当者がイベントを作る、といった具合です。あのミッションでは、それまで各担当者がバラバラに作っていたものがはじめてひとつにつながって、「ああ、このゲームのシナリオはこんなふうになるのか」と新鮮な感動を覚えましたね。他国の話だからわからない部分があったとしても、これをきっかけにほかの国に興味を持ってもらえればいいんだ、と割り切ることができるようになりましたし。

齋藤　「魔晶石を奪え」で魔晶石に触れて過去の場面が見えるのは、「世界で起きたことを石がすべて記憶している」というイメージです。ウィンダスだけアジドマルジドとヤグードの会話という比較的新しいことが再生されるのは、ウィンダスの魔晶石の周辺で起きた大きな出来事が最近のものだったからですね。

木越　よく印象的だったと言われる「魔晶石を奪え」でフィックが死ぬ場面は、イベントを作ったときはあそこまで反響があるとは思っていなかったんです。 ジラートM12 「ミスラとクリスタル」ではフィックを幻影として復活させましたが、それ以外にも過去を語らせるのに便利だからと、サンドリア関連の話でランペール王やエルパラシオンなどの幻影を登場させたところ、「幻影を出しすぎだ」と怒られました(笑)。

河本　現代の話はそれぞれのプレイヤーのなかで進んでいくからどうしても描きにくいんですが、過去の話は描きやすくて、幻影やフラッシュバックはつい多用してしまいましたね。

Q それぞれの演出を作るうえで思い出に残っていることと言えば？

河本　はじめのうちは、いろいろと手探りでした。僕と木越と齋藤は『ゼノギアス』でも一緒のチームにいたのですが、当時からの流れで、「カット割り(ひとつのシーンで画面をつぎつぎと切りかえて見せていく演出手法)はあまり使わない」という暗黙の了解みたいなものにのっとってイベントを作っていたんですよ。そしたら佐藤がカット割りをバリバリ使用していたので、「これは負けていられない」と、急いでカット割りを追加していったのを覚えています。

佐藤　私は『デュープリズム』チームからきましたから、そんなルールがあったなんて知らなくて(笑)、ウィンダスの一番最初のミッションからカット割りを使ったり、舞台となる魔法塔全体を動かすような仕掛けを入れたりしてしまいました。いま振り返ると、あれだけ大きな仕掛けはシナリオの最後のほうに持っていけばよかったかなあという気もしますが、MMOのことをよく知らずにふつうのRPGを作る感覚でいたからこそ、あの演出はできたんですよね。なので、イベント作りの原点にもどろうというときには、あのイベントを思い出します。

木越　誰かが演出面でレベルアップすると、ほかの人も「ついていかなきゃ」といった感じで互いに競い合えて、結果的には良かったと思いますね。齋藤が担当した、 三国共通M5-2 「闇の王を討て！」で闇の王が棺のなかから少しずつ姿を見せていく場面や、バトル後のイベントなどは、本当に感心しました。あのころから、「このゲームではここまで表現できるんだ」という感触がつかめてきたと思います。

齋藤　闇の王まわりの演出は何度もダメ出しされて、精神的に



ディレクター
河本信昭
Nobuaki Komoto

バストゥーク関連を担当。『ブロマシアの呪縛』『アトルガンの秘宝』にも統括的な立場でたずさわる。
代表作：『FFⅨ』『ゼノギアス』『チョコボの不思議なダンジョン2』



プランナー
木越 祐介
Yusuke Kigoshi

ジュノにからんだイベントやクエストにはじまり、サンドリアのミッションやクエストも担当した。
代表作：『ゼノギアス』『クロノ・クロス』

キツかったですね。モーションも全部起こして、エフェクトもガンガン入れて、当時の『FFXI』の限界に挑戦した感じでした。ただ、あとで、木越が作った ジラートM08 「デルクフの塔再び」でトゥー・リアが出現する場面を見たら、曲と演出がすごくマッチしていて、「こりゃ負けた」と思ったり(笑)。

木越 「デルクフの塔再び」くらいから、ちゃんとコンテを描くようになりましたね。ライオンにザイド、アルドとその場にいるキャラクターが多いので、モーションの担当者と綿密に打ち合わせなければならなくて、そうなるとどうしてもコンテが必要になってくるんですよ。

Q 三国共通ミッションや『ジラートの幻影』に登場するキャラクターは、どのように生まれたのでしょう?

河本 ジラート兄弟やライオンの設定は加藤さんが作りましたが、ザイドやラオグリムなどのこまかい設定は、バストゥークの物語と並行する形で少しずつ固まっていきましたね。

齋藤 加藤さんの当初の案では、ライオンは『ジラートの幻影』ではいなくならないはずでした。続編で「世界の終わりに来る者」というものが敵になるのは当時から決まっていましたが、最初の予定ではそれがライオンであり、ライオンがラスボスになるような構想だったんです。諸々の事情により、クリスタルに飛びこむという形でライオンをメインシナリオから退場させたら、あとで「何を勝手に殺してるんだよ」と加藤さんに怒られました(笑)。実際に続編として作られた『プロマシアの呪縛』では、本来ライオンの役割だった部分がプリッシュなどに引き継がれていますが、もとはライオンも関係があったということを暗に示したくて、 ジュノQ76 「世界に在りて君は何を想うのか?」で彼女も登場させています(→P.178)。

木越 「いろいろ感じ取ることができる」というフェレーナの設定を利用して、「ライオンねえさんは生きてるわ」といったフェレーナのセリフを僕が書いて、復活を匂わせましたね。

Q 三国共通ミッションの物語のカギをにぎる北方調査隊のエピソードには、どんな狙いがあったのですか?

河本 三国共通ミッションや『ジラートの幻影』は全体的に「世界」の話が多いのですが、北方調査隊に関しては、「世界に巻きこまれた人間の話」を重点的に描こうと心がけました。『FFXI』の根底には種族同士の対立と融和というテーマもありますけど、北方調査隊はその象徴的な存在ですね。

齋藤 ただ、三国共通ミッションだと、北方調査隊は各メンバーがうらみつらみを抱えたままで終わってしまったので、最終的にはデュナミスのイベントで、協力し合って新たな闇の王の復活を阻止する流れに収束させました。彼らもわだかまりがあるんですけど、そもそもは石の力で悪い部分が増幅されたために狂気に走っただけなので、死んだあとにそれに気づいて和解するといった形でうまくまとめられたかなと思います。

Q 三国共通M2-3 「三大強国」などのバトルフィールドでは、実装当初はルーヴランスが登場していましたが、『プロマシアの呪縛』で明かされる彼の設定は、そのころから決まっていたのですか?

齋藤 いえ、最初はただの冒険者という位置づけでしかありませんでした。初期にサンドリアのシナリオを担当していた者がルーヴランスをイベントで使ったのですが、あとになってからシナリオを見直してロシュフォーニュとヴォータダルムを登場させることになり、かわりにルーヴランスはカットしたんです。だけど、それに対するプレイヤーの反響が意外に大きくて。

佐藤 「あれっ、みんな気にしてくれてるんだ?」と思い、『プロマシアの呪縛』ではちゃんとした身分を与えて生まれ変わってもらいました。それでも、 プロマシア5-3C-3 「迎え火」では、三国共通ミッションと同じことをさせたりして(笑)。

Q トンベリの発生起源については、『ジラートの幻影』と『プロマシアの呪縛』でふたつの説が登場しますが、どちらで解釈したら良いのでしょう?

佐藤 メルト・ブローの影響でトンベリ化したという話と、心の闇がなくなりトンベリ化したという話ですね。これは両方です。クリュー人がディアボロスに心の闇を取ってもらった状態でメルト・ブローの影響を受けると、トンベリになるんですよ。

齋藤 もともとはヒュームに近い姿だった生き物が、メルト・ブローの影響でいまある5つの種族にわかれたわけですが、トンベリは6種族目と言えるかもしれませんね。はっきりした言語を持たないのでモンスターに位置づけられてはいますが。

Q 『ジラートの幻影』のほか『プロマシアの呪縛』でも物語のカギをにぎるイブノイルですが、彼女はカムラナートとエルドナーシュの実の姉なのですか?

齋藤 はい。そう推測できる材料をあちこちに入れています。たとえば プロマシアEND-6 「呪縛ほどけるとき」では、その時点で ジラートM08 「デルクフの塔再び」でまだカムラナートを倒していなければ、「明星の巫女が彼女の愛する弟たちに宛てて何かを残しているはず」という話が聞けるんですよ。ウガレピ寺院の画廊で、イブノイルたち3人が一緒にいる様子を描いた壁画が見つかるのも、彼女たちが姉弟ということからきたものですし。あと、 ジラートM16 「宿星の座」でエルドナーシュがイブノイルに看取られながらこと切れるさいは、口が4回開いて「ねえさん」と言っているんです。まあ、メッセージログには表示されないし、開いた口の形も同じなんですけど(笑)。

Q ライオンとイブノイルには共通する雰囲気がありますが、彼女たちの関係は?

木越 とくにつながりはないのですが、似た雰囲気があるという根底には、加藤さんの女性観が影響しているのかもしれませんね。そういえば、『クロノ・クロス』(加藤氏がシナリオを手がけたRPG)のヒロインであるキッドを思わせるかも。

Q ジラートM16 「宿星の座」の最後にイブノイルが「クリスタルの戦士」とプレイヤーキャラクターに呼びかけるのは、歴代『FF』の主人公がクリスタルの戦士の異名をとるのに関連してのことですか?

齋藤 そうですね。あのセリフは加藤さんが考えたものですが、『プロマシアの呪縛』ではそれをさらにふくらませて、冒険者が少しずつ光のかけらを取りもどしていき、 プロマシア8-3 「天使たちの抗い」で5つの光がそろったところで「クリスタルの戦士」の称号が得られる……という形にしているんですよ。称号はすぐに切りかわってしまうのでわかりにくいかもしれませんけど、気づいてもらえるとうれしいですね。



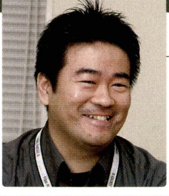
プランナー

佐藤弥詠子

Yaeko Sato

ウィンダス関連を担当。三国共通ミッションや『ジラートの幻影』の話を、『プロマシアの呪縛』で引き継ぐ。

代表作:『FFVIII』『デュープリズム』『ベイグラントストーリー』



プランナー

齋藤富胤

Yoshitsugu Saito

ボスバトルやイベントまわりの演出を担当。開発チームへの参加は途中からだが、設定面の整備などに大きく貢献。

代表作:『FFX』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』



STORY GUIDE

プロマシアの呪縛

Chains of Promathia



Prologue

伝説は、こうはじまる。
すべての起こりは「石」だったのだ、と。

遠い遠いむかし、
おおきな美しき生ける石は
七色の輝きにて闇をはらい、

世界を生命でみたし、
偉大なる神々を生んだ。

光に包まれた幸福な時代がつづき、
やがて神々は眠りについた……。

世界の名は、ヴァナ・ディール。

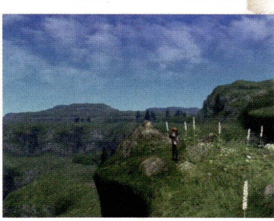
私たちの世界、ヴァナ・ディール……。

ああ、しかしいつしか
おおいなる災いが満ちる、
祝福されしヴァナ・ディールの地に。

何万年の長きにわたり
暗黒を退けていた古の封印がやぶられ、
終わりなき悪夢たちが、いま目覚める。

闇に覆われた悲劇の時代が幕を開けた。
しかし神々の眠りは醒めない……。

世界の名は、ヴァナ・ディール。







Impressive Scenes





タブナジア地下壕にて

プロマシア2-3「隔たれし信仰」

(冒険者とジャスティニアスが話しているところへ、プリッシュたちが帰ってくる)
プリッシュ：おい、ジャスティニアスはどこだ？
ジャスティニアス：ここだぁ！　プリッシュ！　帰ってきた早々悪いが、こっちの拾いものも見てくれ！　ルフェーゼ野にどこからか流れ着いた行き倒れが2名……。
プリッシュ：行き倒れぇ？
ウルミア：ちょうどあそこにいらっしゃるようですわ。
プリッシュ：なんだ、ありゃ。本大陸から来たやつか？
(チェブキー兄妹が割りこんでくる)
チェルキキ：プリッシュ、あいつはね、東の洞窟の前に倒れてたんだよ。
クッキーチェブキー：プリッシュの持ってるのと同じアミュレット、持ってたんだ。
プリッシュ：なんだって!?　俺と同じのを!?
マッキーチェブキー：プリッシュのを盗んだんだよ！　盗人は、逆さ釣りにして断崖につるそうぜ！
プリッシュ：バアカ！　(自分のアミュレットを示し)じゃあ、このアミュレットはなんだ!?
マッキーチェブキー：あれ？　あれれのれ？
プリッシュ：まぁた、おまえらのハヤトチリかよ！
クッキーチェブキー：ヒャー！(逃げ去る)
マッキーチェブキー：ギャー！(逃げ去る)
チェルキキ：ニャー！(逃げ去る)
プリッシュ：だけど、俺と同じのを持っているなんてどういうことだ……？
ジャスティニアス：プリッシュ、聞いてくれ。この行き倒れ、なかなか役立ちそうだぞ。プリッシュがいない間に、礼拝堂に現れたミノタウルスをふたりだけで倒しやがったからな。
プリッシュ：へぇ。もしかして、結構強い？　じゃあ、歓迎してやらねぇとな。(冒険者に)俺はプリッシュ。部屋にいるから、あとで挨拶にきな。

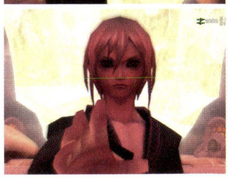



異界の口にて

プロマシア3-5「神を名乗りて」

(謎の少年を追って訪れたソ・ジヤで、霊獣ディアボロスに襲われる冒険者たち)
ディアボロス：私は　夢を　司るモノ。どんナ　夢モ　私の夢ト　ナル。さァ　私の夢の世界デ　静かニ　眠れ……。
テンゼン：そうはいかぬ！(抜刀する)
ディアボロス：……!?　その炎、フェニックス!?
テンゼン：いかにも、この刀「鳳凰丸」に宿るは、命の霊獣フェニックスの息吹！　そして我輩は、武士テンゼンと申すもの！　我輩、そなたたち霊獣の放った警告「世界の終わりに来る者」が現れんとの言葉をきき……我輩も共に戦わんと、ひんがしの国から参った次第！　既に5つの母なるクリスタルのうち、3つものクリスタルが「虚ろなる闇」に取り囲まれている……。さぁ、母なるクリスタルを守る霊獣として、「虚ろなる闇」を滅するがために、共に戦おうではないか！
ディアボロス：なニ？　虚ろト　戦うダト？　なるホド。フェニックスは　いまダ　半身を　失ってイルノカ。だからコソ　1万年前の　戦いを忘レ　人ニ　無意味ナ　ことヲ　させるのカ。
テンゼン：無意味!?　無意味とはどういうことでござるか!?
ディアボロス：教えて　やロウ。「虚ろなる闇」とハ　あるベキ　理に　従って　永遠に　あるモノ。あるベキ　理とハ　魂の理。「虚ろなる闇」ハ　おまえタチ　人の魂ノ　奥底にモ　あるモノ　なのダ。
プリッシュ：俺たちの……？
ディアボロス：だからコソ　人は「虚ろなる闇」からラ逃れるコトハ　できなイ。「虚ろなる闇」ノ　傍らニテ　おまえにモ　聞こエタ　はずダ。「虚ろなる闇」ガ　呼ぶ声。それニ　答えル　自らノ　「虚ろなる闇」ノ声。
テンゼン：あの声が……？





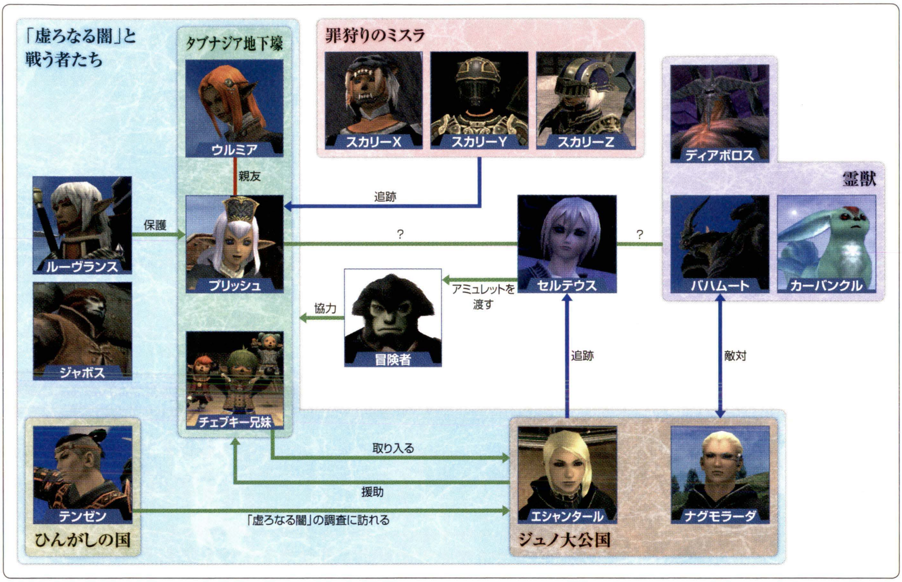
シュ・メーヨ海地下にて

プロマシア7-5「武士道とは」

(シュ・メーヨ海上空から第五のクリスタルのもとへ転移した冒険者たちの前に、謎の少年セルテウスが現れる)
セルテウス：(1万年の昔、神都アル・タユの地下にあった、5つ目の母なるクリスタル。神都アル・タユがヴァナ・ディールから分かたれる際、そのクリスタルも共に失われた。しかしそれは完全なる離別ではなかった。クリスタルラインが再び起動され、5つ目の母なるクリスタルから、その光、エネルギーが吸い出されると……。このクリスタルは神都アル・タユと共に、ヴァナ・ディールに戻らざるを得なくなった)
プリッシュ：それは、このクリスタルが、神都アル・タユを支える力を失いつつあるからってことだな？
ルーヴランス：神都アル・タユを、支える？
スカリーZ：もしや、真龍の王バハムートが話していたのは、このクリスタルのことなのか？
プリッシュ：ああ。このクリスタルが弱まったせいで、「世界の終わりに来る者」がヴァナ・ディールに降り立とうとしてるんだ。
ジャボス：……なら……このクリスタルに……力さえ満ちれば……！
テンゼン：神都アル・タユの落下は防がれ、「世界の終わりに来る者」がヴァナ・ディールに解き放たれることもない。……かの者セルテウス、そして霊獣フェニックスも、そう、考えていたのでござるよ。だからこそ、かの者は、ヴァナ・ディールに残された4つの母なるクリスタルを巡り、その光を、その力を吸い出した。その力を、このクリスタルへ注ぎいれるために……。
セルテウス：(……しかし私は、虚ろなる闇の子。光の荷い手にはなり得ない。そこで強い荷い手が、君が、必要だったんだよ)
プリッシュ：(冒険者に)おまえも気づいていただろ？　いつしかおまえにも、人の心の声が聞こえていることに……。それはおまえに、アミュレットを通して、4つの光が集まっていたからなんだ。
テンゼン：霊獣フェニックスはおぬしのことをこう呼んでいたでござる。母なるクリスタルの「光の器」。そして、この母なるクリスタルの前で、砕かれるべき器だと……。
セルテウス：(そう、君の旅は、クリスタルのためにあったのだ。永い永い旅は、今ここで終わりを告げる。さぁ、還ろう。クリスタルへ)

登場人物

プロマシアの呪縛



豪快無双の"忌むべき子"

プリッシュ

Prishe



おもな登場シーン

- プロマシア2-3 「隔たれし信仰」
- プロマシア6-4 「畏れよ、我を」
- プロマシア8-4 「暁」
- ジュノQ74 「日輪を担いて」

おもな登場場所

タブナジア地下壕

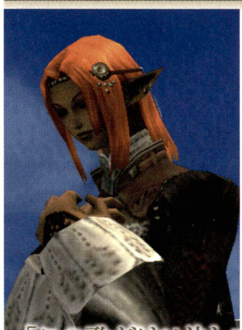
「俺たちは生きるために生まれたんだッ!」

タブナジア地下壕に暮らす神学生の少女。かつて、大聖堂で洗礼を受けたさいの事故で特殊な体質になってしまい、タブナジアの人々に"忌むべき子"と恐れられてきた。そんな境遇にもかかわらず、性格は天真爛漫にして豪快。地下壕の自警団のリーダーとして住民を守る日々を送っていたが、冒険者との出会いを契機に、「世界の終わりに来る者」をめぐる戦いに身を投じる。

神の歌を求める娘

ウルミア

Ulmia



おもな登場シーン

- プロマシア2-3 「隔たれし信仰」
- プロマシア2-4 「とこしえに響く歌」
- プロマシア6-1 「歌うは誰がため」
- ジュノQ74 「日輪を担いて」

おもな登場場所

タブナジア地下壕

「この歌だけは決して失われず、私たちを導くしるべとなる歌……」

プリッシュの親友である歌い手。地下壕の長老デスパシエールの孫娘でもある。かつてはタブナジア大聖堂の聖歌隊に所属し、その歌声はタブナジアでもっとも美しいと評された。もの静かで落ち着いた雰囲気の女性だが芯は強く、皆から疎まれるプリッシュのことをいつも気にかけている。大聖堂に伝わる歌「石の記憶」がプリッシュに関係があると知り、歌の秘密を探ることに。

事件の発端となる不可思議な少年

セルテウス

Selh'teus



おもな登場シーン

プロマシア1-1
「命の洗礼」

プロマシア5-1
「鐸音やむことなく」

プロマシア8-4
「暁」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ジュノ上層・モンブロー医院

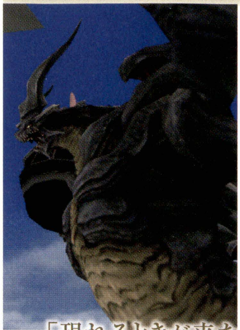
「君の死こそが、世界と人、どちらも
救う唯一の方法なのだから……」

突如としてデルクフの塔に現れた謎の少年。塔で発生した実験事故の現場から意識不明の状態で発見され、ジュノ上層のモンブロー医院に運ばれた。目を覚ましたとき、偶然居合わせた冒険者に不思議なアミュレットを手渡し、いずこかへと失踪。その後、冒険者の行く先々に現れては、世界の根幹たる母なるクリスタルをつぎつぎと「虚ろなる闇」で包んでいく。

大海より現れた帝龍

バハムート

Bahamut



おもな登場シーン

プロマシア1-1
「命の洗礼」

プロマシア4-2
「猛き者たちよ」

プロマシア6-4
「畏れよ、我を」

ジュノQ74
「日輪を担いて」

おもな登場場所

帝龍の飛泉

「現れるときが来た!
世界の終わりに来る者が……!」

真龍族の長にして、ヴァナ・ディールを守る五霊獣の1体。「空の覇者」の異名を持ち、大空をみずからの領域として、空間を自在に制御する。セルテウスが出現すると同時にシュ・メーヨ海の海底より現れると、聖戦のはじまりを訴えて真龍の一族に結集を呼びかけ、タブナジア群島に飛来。帝龍の飛泉を仮の住処として、何者かと結んだ契約を履行すべく準備を進める。

ジュノ大公の代理を務める麗人

エシャンタール

Esha'ntarl



おもな登場シーン

プロマシア3-2
「主のなき都」

プロマシア6-4
「畏れよ、我を」

ジュノQ74
「日輪を担いて」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ル・ルデの庭・謁見の間

「……それでも戦うほか道はない。
女神アルタナよ……、私たちに勝利を……」

ジュノ大公国の高官である女性。カムラナート大公から信頼され、大公不在のさいは代理として、他国の使者に応対することを許されている。ジュノの研究機関「アルマター機関」の幹部でもあり、ヴァナ・ディール各地に現れた「虚ろなる闇」の脅威から世界を守ろうと力を注ぐ。母なるクリスタルをおびやかすセルテウスを「世界の終わりに来る者」として追跡をはじめるが……?

急進的なジュノの外交官

ナグモラーダ

Nag'molada



おもな登場シーン

プロマシア1-1
「命の洗礼」

プロマシア5-3B-3
「礼賛者」

プロマシア8-3
「天使たちの抗い」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ジュノ上層

「人が頼るべき唯一完全なものは、
「真実」。それだけなんだよ」

カムラナートの古参の臣である外交官。水晶大戦時には、大公の使者として各国をめぐり、アルタナ連合結成に尽力した。市民からは、身分を問わずに有能な者を取り立てる広い度量の持ち主とたたえられているが、実際は独善的で野心にあふれる。アルマター機関の一員としてセルテウスを追うなかで、しだいにみずからの秘めた目的のために事態を利用するようになっていく。

鳳凰を連れしもののふ

テンゼン

Tenzen



「我輩も共に戦わんと、
ひんがしの国から参った次第!」

おもな登場シーン

プロマシア3-2
「主のなき都」

プロマシア7-5
「武士道とは」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ル・ルデの庭・謁見の間

極東の国の帝に仕える武士。愛刀「鳳凰丸」に宿る霊獣フェニックスの導きを受け、国をおびやかす「虚ろなる闇」の調査のため、ジュノを訪れた。冒険者とともに、虚ろの元凶たる「世界の終わりに来る者」を追う。

各地を放浪する没落騎士

ルーヴランス

ルーヴランス・ミスタル
Louverance Mistalle



「ミスタルの名にこびりついた
汚名をそそぐことはいまだ叶わず……」

おもな登場シーン

プロマシア3-3A-2
「累家の末裔」

プロマシア4-4
「そしりを受けつつも」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ギルド桟橋

サンドリアの没落貴族ミスタル家の末裔。サンドリア国教会の密命で、タブナジアの枢機卿ミルドリオンを追う。あるときは騎士道に厚い熱血漢、あるときは冷徹な人物と、そのときどきで別人のように印象を変えるが?

獣人とともに暮らす隠者

ジャボス

Jabbos



「人だけでなく……モブリン……
みな……助けるためだ……」

おもな登場シーン

プロマシア5-3A-3
「なにゆえにその子は」

プロマシア7-3
「眦決して」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

ムバルポロス・2716号採石場

地底都市ムバルポロスで、獣人モブリンとともに暮らす口ベタなガルカ。人間と争う事態を避けようとモブリンたちを説得してきたが、セルテウスが現れたことをきっかけに、その立場は揺らぎはじめてしまう。

罪狩り姉妹のリーダー

スカリーZ

Shikaree Z



「ヤツを探し出し、
罪を償わせなくてはならん」

おもな登場シーン

プロマシア5-3C-2
「向かい風」

プロマシア7-4
「決別の前」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

おもな登場場所

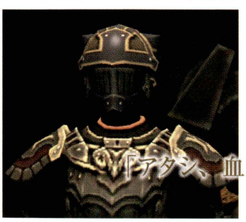
千骸谷

南方のミスラの本国「ガ・ナボ大王国」から派遣されてきた"罪狩り"三姉妹の長女。竜騎士として卓越した腕を持つ実力者で、ミスラの正義のもとに罪を狩る使命を帯び、プリッシュやミルドリオンの行方を追う。

アブナイ性格の暗黒騎士

スカリーY

Shikaree Y



「アタシ、血を流すことって
好きなのよネ」

おもな登場シーン

プロマシア5-3C-2
「向かい風」

ウィンダスQ22
「スカリーY」

その他Q43
「罪狩りたちの舞踏曲」

おもな登場場所

ウィンダス石の区

罪狩りのミスラ三姉妹の次女。血を見るのが好きだと公言してはばからない過激な暗黒騎士で、多少強引な手を使ってでも任務を達成しようとする。ミスラのとある部族に災いをもたらした石を探しているという。

幼さが残る獣使い

スカリーX

Shikaree X



「人を食った質問は、自分が食われても
いいときだけにしておいたほうがいいよ」

おもな登場シーン

プロマシア5-3C-1
「結び目」

その他Q35
「スカリーX」

その他Q43
「罪狩りたちの舞踏曲」

おもな登場場所

サンドリア港

罪狩りのミスラ三姉妹の末妹。まだ子どもっぽい部分を残すものの、獣使いとしてのすぐれた才を見込まれて罪狩りとなった。今回の任務が罪狩りの初仕事であり、意気ごんでプリッシュを追跡する。

チェブキー兄妹の長男

マッキーチェブキー

Makki-Chebukki



「マッキーの助太刀でござ～る♪」

おもな登場シーン

プロマシア2-1
「西への誘い」

プロマシア3-3B-1
「をかしき祖国」

プロマシア7-5
「武士道とは」

おもな登場場所

タブナジア地下壕

タブナジアのハタ迷惑なタルタル3人組の長兄。兄妹そろってお金に弱い日和見主義者で、さわぎを起こしてはプリッシュに怒られていた。大陸に渡ったことを契機に、生き別れた父親捜しと立身出世を目指しはじめる。

ちゃっかり者の次兄

クッキーチェブキー

Kukki-Chebukki



「そりゃないぜ、ハラペーニョ!」

おもな登場シーン

プロマシア2-1
「西への誘い」

プロマシア3-3B-1
「をかしき祖国」

プロマシア7-5
「武士道とは」

おもな登場場所

タブナジア地下壕

マッキーチェブキーのお調子乗りな弟。深い赤毛がトレードマークのタルタルで、父親捜しのかたわら、兄妹ともどもジュノ大公国の高官ナグモラーダに取り入ろうと画策する。こう見えても黒魔法が得意らしい。

兄妹の紅一点

チェルキキ

Cherukiki



「……セップクでござるか～!?」

おもな登場シーン

プロマシア2-1
「西への誘い」

プロマシア3-3B-1
「をかしき祖国」

プロマシア7-5
「武士道とは」

おもな登場場所

タブナジア地下壕

チェブキー兄妹の末妹。兄妹で唯一の女の子だが、悪ふざけが過ぎるのは、ふたりの兄とまったく一緒。兄妹で協力して究極魔法「メテオ」を放つときは詠唱のトリを務めるものの、リキんで失敗することも。

生真面目な自警団長

ジャスティニアス

Justinius



「旅人よ、どこから来て
どこへ行こうというのだ?」

おもな登場シーン

プロマシア2-1
「西への誘い」

プロマシア4-1
「よりしろ」

その他Q41
「招かざる影たち」

おもな登場場所

タブナジア地下壕・集会所

タブナジア地下壕の自警団長を務めるヒュームの青年。たくみな斧の使い手として、近隣を牛耳る獣人たちにも恐れられている。根がマジメなため、いつもプリッシュやチェブキー兄妹のムチャに振りまわされる苦労人。

地下壕の人々をまとめる長老

デスパシエール

Despachiaire



「やはりプリッシュこそが
すべての元凶なのだ」

おもな登場シーン

プロマシア2-2
「忘却の町」

プロマシア4-4
「そしりを受けつつも」

その他Q37
「信仰と信頼と」

おもな登場場所

タブナジア地下壕・長老の部屋

タブナジアの生き残りたちを取りまとめる老人で、ウルミアの祖父。地下壕の住人のなかで最高齢であったことから、長老として皆を導いてきた。信心深く保守的な性格をしており、プリッシュを"忌むべき子"と疎む。

行方知れずの聖者

ミルドリオン

Mildaurion



「プリッシュ、
あなたは定めの子」

おもな登場シーン

プロマシア4-3
「礼拝の意味」

プロマシア7-2
「闇に炎」

ジュノQ76
「世界に在りて君は何を想うのか?」

タブナジアの大聖堂に仕えた枢機卿。サンドリア国教会の教皇に並ぶ聖者として知られ、特異な体質となったプリッシュを庇護した人物でもある。水晶大戦時の混乱で亡くなったものと思われていたが……?

警戒心の強い世捨て人

ブッキーチェブキー

Vukki-Chebukki

おもな登場シーン

プロマシア5-3A-2
「名捨て人ふたり」

辺境Q07
「黄金のたてがみ」

おもな登場場所

ビビキー湾・プルゴノルゴ島



ビビキー湾のプルゴノルゴ島に住む、タルタルの隠者。獣人が用いる木製戦車のなかにいつも身を隠し、マンドラゴラを影武者に立てるなど、異常なまでに用心深い。ルーヴランスとは、浅からぬ縁がある様子。

おだやかな賢婦人

ヒナリー

ヒナリー・カッファル
Hinaree Caffaule

おもな登場シーン

プロマシア3-3A-3
「ルーヴランスという者」

プロマシア5-3C
「群れ立つ使者は」

おもな登場場所

南サンドリア・カッファル伯爵邸



サンドリア貴族である故カッファル伯爵の老夫人。宗教家の亡夫の縁で、ミルドリオン枢機卿とも懇意だった。亡きミスタル伯爵夫人と親しかったらしく、その遺児であるルーヴランスの行くすえを心配している。

大戦で記憶を失くした女性

マチルド

Mathilde

おもな登場シーン

プロマシア6-3
「望むはあらゆる答え」

おもな登場場所

セルビナ・裁縫ギルド売店



セルビナで暮らす女性。水晶大戦のときに記憶を失って流れ着いたところを裁縫ギルドの店主夫妻に拾われ、娘として育てられた。その容姿は、ウルミアが聖歌隊にいたころの友人エメリーヌにそっくりらしいが？

男神を創造神とあがめる

モブリンたち

Moblins

おもな登場シーン

プロマシア5-3A-3
「なにゆえにその子は」

プロマシア7-3
「眦決して」

バストゥークQ67
「ムバルポロスを探れ」

おもな登場場所

ムバルポロス・2716号採石場



ムバルポロスでジャボスとともに暮らしているモブリンたち。男神プロマシアを神とあがめ、人間に害をなすことが使命だと思いこんでいた。現れたセルテウスを「プロマシアの生まれ変わり」だとカンちがいする。

魂に安息をもたらす夢魔

ディアボロス

Diabolos

おもな登場シーン

プロマシア3-5
「神を名乗りて」

ウィンダスQ84
「笑み曲ぐ夢魔と」

特殊08
「朧なる地「デュナミス」(ディアボロス)」

おもな登場場所

ソ・ジヤ・異界の口



五霊獣の1体である「夢の使者」。「虚ろなる闇」に飲まれて肉体を失った人々の魂に安息を与えるべく、夢の世界「デュナミス」を作り出した。セルテウスと面識があるらしく、彼を「裏切り者」とののしる。

人を救う小さな輝き

カーバンクル

Carbuncle

おもな登場シーン

プロマシア5-3B
「楽園を求めるは」

ウィンダスQ79
「7色の光を!」

その他Q50
「神在月」

おもな登場場所

ラテーヌ高原



「虹の子」の異名を持つ、五霊獣の1体。男神プロマシアの目覚めを食い止めるため、人間たちに「眠れる神々」の力を召喚獣として与えてきた。テンゼンとの出会いを経て、冒険者たちに力を貸す。

物語の予備知識

プロマシアの呪縛

虚ろなる闇

関連 プロマシア1-2 「楼閣の下に」(→P.156)など

近年になって、世界各地で発生している怪現象。「虚ろ」とも呼ばれるこの闇は、ゆっくりとではあるが際限なく広がり、飲みこまれると土地も生物も跡形もなく消え去ってしまう。「虚ろ」に近づいた人間は"「世界の終わりに来る者」が現れた"と告げる夢を共通して見るとも伝えられる。とくに、極東にある"ひんがしの国"では、国をあやうくするほどの損害をもたらしており、ジュノ大公国も対応と原因究明に力をそそぐ。

■プロミヴォン

クォン、ミンダルシア両大陸にある「岩」では、「虚ろなる闇」に関係すると思われる異空間「プロミヴォン」が確認されている。プロミヴォン内部には「虚ろ」に飲まれた土地が虚空に浮かび、「虚ろなるもの(エンプティ)」と呼ばれるモンスターが徘徊しているらしい。ジュノのアルマター機関が探索を行なっているが、研究員が「虚ろ」の被害に遭うなど、調査は難航中とのこと。



⬅「虚ろなる闇」に巻きこまれた者は、そのまま行方知れずになったり、目覚めなき眠りにおちいったりするという。



➡プロミヴォンの内部に棲息する「虚ろなるもの」たちは、「虚ろ」に飲まれた生物のなれの果てともウワサされる。

アルマター機関

関連 プロマシア1-2 「楼閣の下に」(→P.156)など

ジュノ大公国の秘密研究機関。おもに「虚ろなる闇」や母なるクリスタルなどを調査・研究している。ジュノの要人には機関員を兼任する者も多く、エシャンタールやナグモラーダなども同機関に所属。



⬅アルマター機関員は、そろいの黒衣を身にまとう。なかには、まるで人形のように生気を感じさせない者もいる。

五霊獣

関連 プロマシア3-5 「神を名乗りて」(→P.159)など

おおいなる力でヴァナ・ディールを見守る、5体の"生ける神々"。古代におけるジラート人とクリューー人の争い(→P.131)では、全員でクリューー人に味方した。ひとまとめに「五霊獣」とも呼ばれるものの、目的や行動はかならずしも一致してはおらず、それぞれが独自に活動している。各地で見られる巨大なプロトクリスタルに宿る"眠れる神々"とは、敵対関係にあるらしい。



空の覇者 バハムート

⬅空間をつかさどる真龍の王。伝説では、楽園の扉を閉ざすため、その身をカンヌキにして北の海に沈んだという。



再生の鳥 フェニックス

➡命の炎をつかさどる聖なる鳥。現在はその身を失い、魂のみの存在となってテンゼンの愛刀「鳳凰丸」に宿る。



夢の使者 ディアボロス

⬅夢の力をつかさどる夢魔。「虚ろなる闇」から人間の魂を救おうとしているが、虚ろそのものとの戦いには消極的。



星月の導き フェンリル

➡星月をつかさどる霊獣にして、ウィンダスの守護獣。未来を約束する力を持つが、水晶大戦時に姿を消した。



虹の子 カーバンクル

⬅光の力をつかさどる霊獣。自分の行為が"眠れる神々"の力を増大させることを知りつつ、人間に協力しつづける。

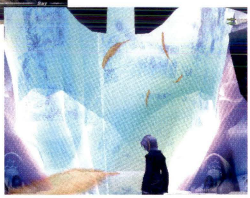
「世界の終わりに来る者」

関連 プロマシア3-2「主のなき都」(→P.157)など

ヴァナ・ディールに破滅をもたらすとされる者。「男神の生まれ変わり」とも呼ばれ、その身に宿す「虚ろなる闇」をあやつり、母なるクリスタルに仇なす存在と言われるが、実態はほとんどわかっていない。アルマター機関の者たちは、「虚ろなる闇」をあやつって母なるクリスタルを闇に落としていく少年セルテウスこそが「世界の終わりに来る者」だと考え、その行方を追う。



⬅霊獣バハムートは、「世界の終わりに来る者」の出現を感じて復活し、真龍の一族に聖戦を呼びかけた。



➡母なるクリスタルを「虚ろなる闇」に落とす少年セルテウス。彼が「世界の終わりに来る者」なのか……？

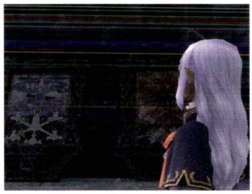
楽園への扉

関連 プロマシア3-3A-1「流転」(→P.158)など

ヴァナ・ディールの創世神話に語られる、理想郷「真世界」と現世とをへだてる扉。神話では、古代の人間たちがこの扉を開こうとしたために扉の番人の怒りを買い、文明を滅ぼされた。そして、人間が「真世界」に至ろうという野心を二度と持たないよう、男神プロマシアは人間たちに争いの呪いをかけたと伝えられている。

■アルタナ信仰における楽園への扉

上記のように、伝説における楽園への扉は禁忌として描かれ、アルタナ信仰のタブナジア派やサンドリア国教会派は、扉の伝説を人間の傲慢へのいましめととらえてきた。だが、サンドリア国教会はしだいに楽園の扉を求めるようになり、前教皇のときに教義を転換。信仰を通して扉を開き、楽園へ至ることを掲げるようになった。

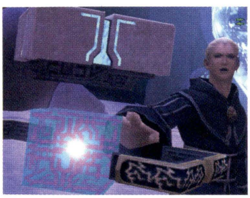


⬅タブナジアには、楽園への扉が開かれる様子と扉の番人バハムートの姿を描いた「竜の絵」が残されている。

暁の瞳

関連 プロマシア5-1「鐘音やむことなく」(→P.162)など

古代ジラート文明が作り出した、「虚ろなる闇」に対抗する道具。箱状の形をしており、内部からあふれる輝きにより「虚ろなる闇」を魔晶石へと結晶化させる力を持つ。ジラート文明の崩壊とともに失われたと思われていたが、タブナジアに聖遺物として残されたものが発見される。かつてタブナジアでは、神学生が洗礼を受けるさいのシンボルとして、この道具が使われていたという。



⬅暁の瞳を手に入れたナグモラーダは、「虚ろなる闇」を石に変えてみせ、セルテウスをけん制しようとする。



➡以前にプリッシュもこの箱で洗礼を受けたが、そのときに事故が起き、多くの聖職者が命を落とした。

石の記憶

関連 プロマシア2-4「とこしえに響く歌」(→P.157)など

タブナジア大聖堂に「神の歌」として伝わる歌。ヴァナ・ディール自体の記憶と言われる歌で、人と神とが歌う曲ともされる。下記のように全五頌から成るが、タブナジアには第一頌しか残っていない。すべての頌を歌い終えると、現世に神が降臨するという。

◆「石の記憶」の構成

頌名	内容
第一頌「神々の夜想曲」	世界の創造からはじまる幸福の時代ののち、神々が眠りにつく(→P.142)
第二頌「遠い約束」	おおいなる災いが目覚め、暗黒の時代が幕を開ける(→P.142)
第三頌「石の記憶」	災禍による絶望が世界を覆う一方、希望の星の目覚めが暗示される
第四頌「暗雲の黎明」	希望の星と唄が人々を結びつけ、絆が生まれる
第五頌「祈りの時」	(伝説の終わりを歌うとされるが、詳細は不明)



⬅タブナジア大聖堂の聖歌隊にいたウルミアは、ミルドリオンから学んだ「石の記憶」の第一頌を好んで歌っていた。



ストーリーの流れ

プロマシアの呪縛

タブナジアの少女プリッシュと謎の少年セルテウス、そして「虚ろなる闇」をめぐる物語。それはいつしか、ヴァナ・ディール創世の真実を紐解いていく。

第1章　誘うは古のほむら

プロマシア1-1「命の洗礼」 P.155
プロマシア1-2「楼閣の下に」 P.156
プロマシア1-3「母なる石」 P.156

■ よみがえる龍王

バハムートの復活や、謎の少年と冒険者の接触を通し、異変のはじまりが描かれる。また、母なるクリスタルの存在や、それを「虚ろなる闇」でおびやかす謎の少年の行動が示されるほか、少年を追跡する者としてナグモラーダも登場。

第2章　忘らるる聖者の島

プロマシア2-1「西への誘い」 P.156
プロマシア2-2「忘却の町」 P.156
プロマシア2-3「隔たれし信仰」 P.156
プロマシア2-4「とこしえに響く歌」 P.157
プロマシア2-5「誓いの雄叫び」 P.157

■ “忌むべき子”との出会い

滅亡したタブナジアに生き残った人々がいることが判明すると同時に、物語の中心となる少女プリッシュが姿を見せる。

■ いにしえの契約

タブナジアに飛来したバハムートの言動から、ナグモラーダが古代の民クリューー人であることや、クリュー人と霊獣が協力関係にあったことが発覚。のちに争点となる、バハムートが何者かと結んだ契約と、神の歌「石の記憶」の存在も示されるが、この時点でくわしいことはわからない。

第3章　うたかたなる夢

プロマシア3-1「龍王の導き」 P.157
プロマシア3-2「主のなき都」 P.157
プロマシア3-3「ふたつの道」 P.158
※以下、順不同
プロマシア3-3A「瑠璃色の川」 P.158
プロマシア3-3A-1「流転」 P.158
プロマシア3-3A-2「累家の末裔」 P.158
プロマシア3-3A-3「ルーヴランスという者」 P.158
プロマシア3-3B「をとめの記憶」 P.158
プロマシア3-3B-1「をかしき祖国」 P.158
プロマシア3-3B-2「をかしき再会」 P.158
プロマシア3-3B-3「をかしき旅立ち」 P.158
プロマシア3-4「戦慄き」 P.159
プロマシア3-5「神を名乗りて」 P.159

■ 「世界の終わりに来る者」を追って

ジュノの高官エシャンタールと東国の武士テンゼンが登場し、「虚ろなる闇」の脅威と「世界の終わりに来る者」の出現が語られる。そして、「世界の終わりに来る者＝謎の少年」という認識のもと、彼を追跡する手掛かりを得るため、冒険者は30年あまり前の北方調査隊の足跡をたどることに。

■ 枢機卿の影

サンドリアの調査隊員フランマージュについて調べるうちに、プリッシュにさまざまな示唆を与えたタブナジア大聖堂の枢機卿ミルドリオンが生きていることが明かされる。

■ ディアボロスの誘い

30余年前の調査隊が「タブナジアの魔石」と呼ばれる魔晶石の出どころを追っていた事実が判明。その後、謎の少年が目撃されたソ・ジヤを訪ねた冒険者たちは、霊獣ディアボロスから、契約についてバハムートに尋ねるよう導きを受ける。

NEXT PAGE

第４章　迷い子の揺りかご

プロマシア4-1「よりしろ」P.160
プロマシア4-2「猛き者たちよ」P.160
プロマシア4-3「礼拝の意味」P.161
プロマシア4-4「そしりを受けつつも」P.161

破滅の契約

バハムートが何者かと結んだ契約とは"「世界の終わりに来る者」が生まれたとき、すべての人間を滅ぼす"というものだと明かされ、以後の物語は、この契約をどうやって破棄するかを軸に展開していく。同時に、契約が結ばれる原因となった古代人と霊獣の争い、そして争いのなかで目覚めた忌むべき神「男神プロマシア」についても語られる。

第５章　帰路を踏みしめ

プロマシア5-1「鍔音やむことなく」P.162
プロマシア5-2「願わくば闇よ」P.162
プロマシア5-3「みっつの道」P.163

※以下、順不同

プロマシア5-3A「汝の罪は」P.163
プロマシア5-3A-1「南方の伝説」P.163
プロマシア5-3A-2「名捨て人ふたり」P.163
プロマシア5-3A-3「なにゆえにその子は」P.164
プロマシア5-3A-4「永いお別れ」P.164

プロマシア5-3B「楽園を求めるは」P.164
プロマシア5-3B-1「螺旋」P.164
プロマシア5-3B-2「烙印ありて」P.165
プロマシア5-3B-3「礼賛者」P.165
プロマシア5-3B-4「羅針の示すもの」P.166

プロマシア5-3C「群れ立つ使者は」P.166
プロマシア5-3C-1「結び目」P.166
プロマシア5-3C-2「向かい風」P.167
プロマシア5-3C-3「迎え火」P.167

古代の少年

謎の少年セルテウスを捕捉したナグモラーダの言葉から、少年の正体が判明。さらに、再会したディアボロスが、1万年前に滅んだジラートの都アル・タユが現存していることを告げ、バハムートの契約を破棄する方法を示す。



"忌むべき子"＝「世界の終わりに来る者」？

カーバンクルやフェンリルといった霊獣の協力を仰いだテンゼンと冒険者は、プリッシュが「世界の終わりに来る者」かもしれないという情報に加えて、エシャンタールの正体も知る。一方、「タブナジアの魔石」がプリッシュから生まれた魔晶石であることが、彼女自身の口から明らかに。

第６章　時過ぎて鳴り響く

プロマシア6-1「歌うは誰がため」P.168
プロマシア6-2「ゐぬる場所」P.168
プロマシア6-3「望むはあらゆる答え」P.169
プロマシア6-4「畏れよ、我を」P.169

契約の行方

エシャンタールとプリッシュが契約の破棄を試みるも失敗に終わる。それを受けてバハムートは、もうひとりの「世界の終わりに来る者」がアル・タユにいると宣告。さらに、冒険者とセルテウスとの深い関係についても暗示する。

NEXT PAGE

第７章　眩き石の御許にて

- プロマシア7-1「鎖と絆」P.170
- プロマシア7-2「闇に炎」P.170
- プロマシア7-3「眦決して」P.171
- プロマシア7-4「決別の前」P.171
- プロマシア7-5「武士道とは」P.171

セルテウスの目的

「世界の終わりに来る者」を倒すことが契約の破棄につながると知ったプリッシュたちは、アル・タユを目指す。そして、セルテウスが冒険者を利用して契約の破棄を狙っていたことが明かされ、冒険者の存在がクローズアップされる。

第８章　深淵の流す血

- プロマシア8-1「古代の園」P.172
- プロマシア8-2「選ばれし死」P.172
- プロマシア8-3「天使たちの抗い」P.173
- プロマシア8-4「暁」P.173

神との戦い

もうひとりの「世界の終わりに来る者」の正体が明らかになるとともにその封印がほどけ、男神プロマシアが復活。よみがえった男神と冒険者たちの戦いを経てバハムートの契約は破棄され、物語はいったんの終結を見る。



終章

※以下、順不同

- プロマシアEND-1「さらばでござる」P.174
- プロマシアEND-2「究極魔法の起源」P.174
- プロマシアEND-3「悠久の名を求め」P.174
- プロマシアEND-4「メーガスの名は永遠に」P.174
- プロマシアEND-5「澪標」P.174
- プロマシアEND-6「呪縛ほどけるとき」P.175

最終章クエスト

- ウィンダスQ84「笑み曲ぐ夢魔と」P.175
- ジュノQ74「日輪を担いて」P.176
- ジュノQ75「亡者の影」P.176
- ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか?」P.177

プロマシアEND-7「すべての終わりが閉ざされん」

再臨する龍王

契約の破棄によって去ったはずのバハムートが、ふたたびヴァナ・ディールに舞いもどる。それにより、「世界の終わりに来る者」の脅威がいまだ消えていないことが明らかに。

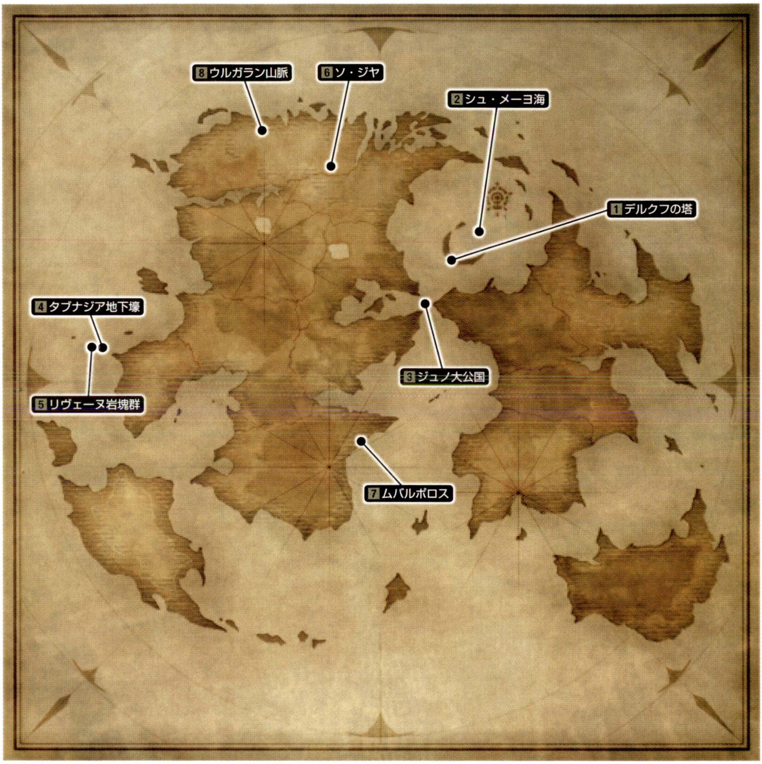
すべての終わりに

プリッシュやアルドたちの協力を得て、エシャンタールは新たに生まれようとする「世界の終わりに来る者」の存在を察知。冒険者の協力のもと、その討伐を試みる。



物語の舞台

プロマシアの呪縛



1 デルクフの塔

関連 プロマシア1-1 プロマシア5-3B-3

謎の少年セルテウスが現れた、クフィム島に建つ古代の塔。『プロマシアの呪縛』の物語のはじまりとなる場所でもある。地下層には、各地の地中深くに眠る母なるクリスタルの力を集積・管理する施設が存在。

2 シュ・メーヨ海

関連 プロマシア1-1 プロマシア7-5

龍王バハムートが現れた、ジュノ大公国の北側に広がる内海。クォン大陸とミンダルシア大陸にはさまれた非常に寒冷な海域で、独特の生態系を持つ。古代ジラート文明の神都アル・タユが没した海とも伝えられる。

3 ジュノ大公国

関連 プロマシア1-1 プロマシア3-2 など

アルタナ連合の盟主国。秘密研究機関「アルマター機関」を有し、母なるクリスタルや「虚ろなる闇」を調査している。物語のなかで重要な役割をになうエシャンタールやナグモラーダは、この国の高官である。

4 タブナジア地下壕

関連 プロマシア2-2 プロマシア4-1 など

水晶大戦時に、タブナジアの人々がミルドリオンに導かれて逃げこんだ地下施設。現在でも、彼らが住む集落として機能している。「虚ろ」に巻きこまれてタブナジアに飛ばされた冒険者は、ここでプリッシュと出会う。

5 リヴェーヌ岩塊群

関連 プロマシア2-5 プロマシア4-2 など

タブナジア地下壕近郊の岬。バハムートが飛来した直後から岩石の浮遊現象が起き、特異な景観を形成した。浮上した岩塊群の奥にはバハムートが翼を休める「帝龍の飛泉」があり、彼の一族である真龍の姿も目撃されている。

6 ソ・ジヤ

関連 プロマシア3-5 プロマシア5-1 など

ボスディン氷河に広がる遺跡群。点在する塔と広大な地下遺跡からなる。現在は天晶堂の管理下にあるが、強暴な怪物が出没するため、いまだ未踏査の領域も多い。最近、冒険者にも立ち入りが許可されるようになった。

7 ムバルポロス

関連 プロマシア5-3A-3 プロマシア6-3 など

獣人モブリンが暮らす地下都市。都市自体が地中を掘り進みながら移動しており、太古の遺物を掘り出すことも少なくない。モブリンたちは神都アル・タユに向かう地底の道や、男神プロマシアの神像などを発見した。

8 ウルガラン山脈

関連 プロマシア5-3C-3

クォン大陸の最北部にある山岳地帯。年間を通して氷雪に閉ざされ、突き刺すような険しい岩山が連なる。5つの頂を持つ最高峰「熊爪嶽」の地下には氷結した泉があり、そこでプリッシュは自身の魔晶石を取りもどすことに。

9 アル・タユ

関連 プロマシア8-1 ジュノQ76 など

古代ジラート文明の中心地たる神都。1万年前に失敗した「神の扉」計画によって、シュ・メーヨ海の海中に没したと言われるが、実際には、不完全な形ではあるものの伝説の理想郷「真世界」への移行に成功している。

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI
プロマシアの呪縛

Chains of Promathia

ストーリープレイバック

プロマシアの呪縛

アルマター機関によるデルクフの塔での実験は、突然の事故で失敗に終わり、あとには意識を失った謎の少年がただひとり残された。時を同じくして、北方のシュ・メーヨ海によみがえるバハムート。真龍の一族に聖戦を呼びかけるバハムートの咆哮は、世界と人間を破滅へと導く異変のはじまりを告げ、高らかに響き渡った——。

Pick up! 謎の少年とナグモラーダ

デルクフの塔での実験事故の原因を調査するため、謎の少年を引き取りにきたナグモラーダは、少年の顔に見覚えがあるようなそぶりを見せる。事実、彼と少年とは非常に深い関係があるのだが、ナグモラーダはそれを忘れてしまっているのだ。少年の正体、そしてナグモラーダとの関係は プロマシア5-1「鍔音やむことなく」(→P.162)で明かされる。



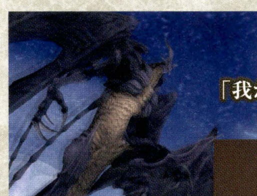
⬆不思議な力を使う少年の姿に、ナグモラーダは何かを感じたようだが……？

プロマシア1-1「命の洗礼」

関連 プロマシア5-3B-3「礼賛者」(→P.165)

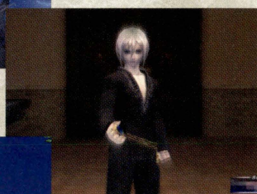
終末のはじまり

バハムートの出現と同時にデルクフの塔で起きた実験事故——その唯一の生存者である謎の少年を、ジュノの親衛隊長ウォルフガングは保護し、モンブロー医院へと運びこんだ。昏倒したままの少年を見守るモンブローだったが、ジュノの高官ナグモラーダは少年を引き渡すよう要求。押し問答がつづくなか、ふいに目覚めた少年は、医院に居合わせた冒険者に不思議なアミュレットを渡し、いずこかへ消えてしまう。



⬅海中から光の柱とともに浮上したバハムートは、戦いのときがやってきたと真龍の一族に告げる。

「我が下に集え！
神の血を流すがため！」



➡絶対安静の重症を負っていたはずの少年は平然と起き上がり、冒険者にアミュレットを託す。



⬅謎の少年の身柄を強引に確保しようとしたものの、逃走を許してしまうナグモラーダ。

だいじなもの 不思議なアミュレット



謎の少年から渡されたアミュレット。
持っていると不思議な気持ちになる。

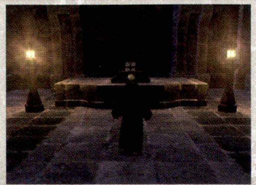
のちに登場するプリッシュも同じアミュレットを持っており、これらが物語のなかで重要な役目を果たすことに。また、少年から手渡されたときに、冒険者は輝きに満ちた不思議な世界の風景を見るが？

Pick up! 断片の記憶

ホラ、デム、メア、それぞれの「岩」の中枢で謎の少年と出くわし、母なるクリスタルが「虚ろなる闇」に包まれるたびに、冒険者は誰かの回想と思われる不可思議な光景を見る。そこではイブノイル(→P.130)やエルドナーシュ(→P.128)といった人物が登場し、謎めいた言葉を残していく。以後も、冒険者はことあるごとに、このような光景を見るが、誰の記憶なのか、なぜ見えるのかは、物語の終盤まで明らかにならない。

Pick up! 大聖堂の箱

住民の信頼を得ようと、大聖堂の地下に棲むミノタウルスの討伐を請け負ったナグモラーダだが、魔物のことは冒険者にまかせ、自身はどこかへ行ってしまう。じつは、彼が魔物の討伐を請け負った目的は、大聖堂に入り「洗礼の箱」が実在するのを確かめることにあった。この箱はのちに、「虚ろ」に対抗すべくジラート人が作った兵器だと発覚する。



⬆洗礼の箱を発見したナグモラーダは、これが切り札になるとつぶやく。

プロマシア1-2「楼閣の下に」
プロマシア1-3「母なる石」

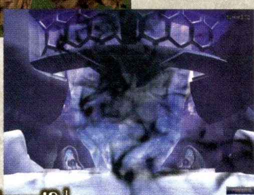
関連 ジラートM13「神の扉トゥー・リア」(→P.138)

闇に落ちるクリスタル

各地の「岩」で異常が見られると聞き、現地に向かった冒険者は、それぞれの「岩」で、虚ろな世界「プロミヴォン」に迷いこむ。闇に包まれた空間を乗り越え、母なるクリスタルのもとにたどり着いた冒険者の前に現れたのは、クリスタルを守るナグモラーダ、そして謎の少年だった。「虚ろなる闇」をあやつり、クリスタルを闇に落とす少年。3ヵ所の「岩」のクリスタルを包んだ「虚ろ」は、ついには冒険者とナグモラーダをも飲みこむ……。



⬅ナグモラーダだけでなく、バストゥークのシドたちも「岩」の異常の調査に訪れる。



➡生命の起源と言われる母なるクリスタル。しかし、それも「虚ろ」に包まれてしまう。

「クリスタルが……!?」

だいじなもの ホラの輝き

> いつのまにかあなたの心の中にあり、
> 勇気を与えてくれる輝き。

ホラの岩にある母なるクリスタルが「虚ろ」に落とされたときに手に入る。冒険者はホラ、デム、メア、それぞれの「岩」で対応した輝きを入手することになり、ホラの輝きは「勇気」の心を、デムの輝きは「正義」の心を、メアの輝きは「信頼」の心をもたらす。

プロマシア2-1「西への誘い」
プロマシア2-2「忘却の町」
プロマシア2-3「隔たれし信仰」

関連 プロマシア5-1「鍔音やむことなく」(→P.162)

タブナジアの生き残り

「虚ろ」に巻きこまれた冒険者とナグモラーダは、見知らぬ土地で目覚めた。そして、冒険者が気を失っているときにアミュレットを奪ったチェブキー兄妹を追ううち、小さな集落にたどり着く。そこは滅亡したタブナジア侯国の生き残りが住む地下壕——そう、冒険者たちはクォン大陸の西端にあるタブナジア群島にまで飛ばされていたのだ。

集落に滞在することになった冒険者は、住民の信頼を得ようというナグモラーダの提案を受け、集落をおびやかす魔物ミノタウルスを討伐。戦いを終えて地下壕にもどったとき、集落の自警団を率いる少女プリッシュと出会う。



⬅自警団のジャスティニアスは、冒険者たちに、威勢のいい少女プリッシュを引き合わせる。

会話 地下壕の“ボス”

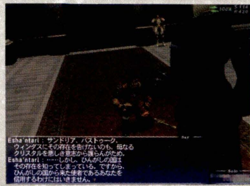
プリッシュ：いいか、みんな聞け！　リヴェーヌ岬の辺りにわらわらとモンスターが集まってやがる！　命がおしけりゃ、リヴェーヌ岬の方には行くなよ。気のたったモンスターだらけだ。
オンデュリクス：なんだって？　リヴェーヌ岬でいったい、何が起きてるんだ？
バレルブリオー：さっきの妙な雲も、リヴェーヌ岬に向かって伸びていったぞ。
プリッシュ：ああ、ちらっとしか見てねぇが、どでけぇ竜が飛んでいったみたいだ。

Pick up! タブナジア大聖堂の遺産

　ウルミアが歌っていた歌は、ナグモラーダによると、古代より受け継がれる、ヴァナ・ディール自身の記憶を歌った「石の記憶」だという。この歌を含め、タブナジア大聖堂の遺産には、直前の プロマシア2-3「隔たれし信仰」に登場する洗礼の箱など、古代ジラート文明に関わるものが数多い。それらのほとんどは、かつてのタブナジア枢機卿ミルドリオンが収集したもので、枢機卿がジラート文明に興味を抱いていたことが推測できる。

Pick up! クリスタルを護る者

　『ジラートの幻影』(→P.126)で語られるように、ジュノは現代によみがえった古代ジラート人が統治する国。それゆえ、ジラートに恩恵を与える母なるクリスタルを、秘密裏に管理・守護してきた。ここでは、エシャンタールがテンゼンと会見するが、彼女は自分の出自を明らかにせず、「ジュノはジラートの意志を継ぐ者」だとして接する。



⬆ジュノは、クリスタルの存在を同盟関係にある三国にさえ極秘にしてきた。

プロマシア2-4「とこしえに響く歌」
プロマシア2-5「誓いの雄叫び」

関連 プロマシア5-3C-1「結び目」(→P.166)

龍王とクリューとジラートと

　冒険者にアミュレットを返したプリッシュは、親友ウルミアと冒険者を連れ、リヴェーヌ岬に現れた龍王バハムートの様子を確かめに向かう。そこで彼女たちが見たのは、バハムートと親しげに話すナグモラーダだった。古代の民クリュー人だった彼がバハムートと旧交を温め合うと、バハムートは何者かと結んだ契約について口にする。そのとき、ふいに飛来した戦闘飛空艇がバハムートを襲撃。とっさにバハムートは転移魔法で逃走し、冒険者たちもそれに巻きこまれてしまう。



⬅タブナジアに伝わる歌を歌うウルミア。この後、冒険者と彼女はリヴェーヌ岬に向かう。



➡ナグモラーダと語り合うバハムートは、契約と「世界の終わりに来る者」について話す。

会話　バハムートとクリュー

バハムート：しかし、クリューの民が生きているということは我らの契約の話、まだ受け継がれていようかな？
ナグモラーダ：契約？
バハムート：そうだ。悪しき意志は悪夢の淵を開き、とうとう「世界の終わりに来る者」が落ちる日が来た。そしてそれが導く闇は、人を世界を終焉へと導いていく。
ナグモラーダ：闇……それは「虚ろなる闇」……？
バハムート：うむ、確か、明星の巫女イブノイルは、そう呼んでいたな。かの巫女は、人の闇、そして神の闇をつきとめた。

プロマシア3-1「龍王の導き」
プロマシア3-2「主のなき都」

関連 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

東方の志士

　バストゥーク近郊で目覚めたプリッシュと冒険者。バハムートを襲った戦闘艇がジュノのものだとシドから教えられたプリッシュは、すぐさまジュノへ行ってしまう。彼女を追ってジュノの天晶堂を訪ねた冒険者だが、そこへ大公親衛隊の追っ手が現れた。クリスタルをおびやかした少年の共犯者として、冒険者は指名手配されていたのだ。
　大公宮に出頭した冒険者は、「虚ろなる闇」の調査に訪れた東方の武士テンゼンと、ジュノの高官エシャンタールの前に引き出される。エシャンタールは少年こそが「虚ろ」をあやつる「世界の終わりに来る者」だと推測。冒険者には「少年を捕らえ、みずから疑惑を晴らせ」と、30余年前の北方調査隊員の足跡を追うよう指示する。



⬅エシャンタールはテンゼンに、ジュノの姿勢と母なるクリスタルの重要性を説く。

会話　無実の証明

エシャンタール：おまえに機会を与えましょう。疑惑を晴らし、母国を守り、名誉ある聖戦の旗手になる機会です。冒険者よ、4つ目のクリスタルへと行きなさい。おそらく、少年は次にそこに現れる。そこで彼を捕らえ、ここへ連れて戻るのです。ほかの3つと違い、4つ目の遺跡はもはや地上にはない。私たちが知るのは、ラングモント峠を越えてなお北、雪の絶えぬ地方にあるということだけ。30年前、あの地方に派遣された調査隊を訪ねれば、なにかわかるかもしれません。

Pick up! 前教皇の変化

サンドリアを訪れたウルミアは、楽園への扉を救済ととらえるサンドリア国教会の教えが、扉を禁忌とするタブナジア大聖堂の教えと対立することに疑問を抱き、その思いをヒナリーにぶつける。するとヒナリーは、前教皇ムシャヴァットが死の間ぎわに、「真実を手放さざるを得なかった」とつぶやいたと話す。そして、その「真実」とミルドリオン枢機卿に何らかの関わりがあることや、枢機卿が大戦を生きのびていたことを示唆する。

Pick up! 騒動にまぎれた伏線

ここでは、チェブキー兄妹が巻き起こす騒動に目が行きがちだが、そんなさわぎのなかでも、以後の物語にからむ重要な情報が数多く聞ける。おもなところでは、タブナジア大聖堂が集めていた秘宝、そのなかにあったという不気味な像、人の記憶をのぞき見る「再生の鏡」、タブナジアと関わりがあったアタルフォーネ盗賊団などがあげられるだろう。



⬆タブナジア大聖堂から、像の出土場所の調査を依頼されたと話すヨランオラン。

プロマシア3-3A「瑠璃色の川」
プロマシア3-3A-1「流転」
プロマシア3-3A-2「累家の末裔」
プロマシア3-3A-3「ルーヴランスという者」

関連 プロマシア5-3C-1「結び目」(→P.166)

楽園の扉を求めて

サンドリアからの北方調査隊員フランマージュの足跡を調べにおもむいた王都で、冒険者はウルミアと再会する。彼女は、「楽園の扉」を求めるサンドリア国教会の教えに疑問を感じ、大聖堂を訪ねていたのだ。冒険者は、教会で得た情報をもとにギルド桟橋に向かい、フランマージュの孫ルーヴランスと遭遇。彼の紹介により、30余年前の事情にくわしいカッファル伯爵夫人ヒナリーと面会する。ヒナリーは、バストゥークの発案で調査隊が結成された事実を、冒険者に伝えた。

「おまえはなにを聞きにきた?
ミスタル伯爵の、なにが知りたい?」



⬅現在、フランマージュの血筋であるミスタル家は没落しており、ルーヴランスはその再興を誓っている。

会話　生きていた聖人

ヒナリー：あのとき、ムシャヴァット教皇さまがおっしゃった「真実」というものが、楽園の扉に関するものなのかどうかはわかりかねます。ただ、あの後、ミルドリオン枢機卿さまが爵位をお返しし、サンドリアから姿をお消しになったことを考えますと、関係は深いのかもしれません。
ウルミア：ミルドリオン枢機卿さまが爵位をお返しになられた？　それはいつのことです？
ヒナリー：もちろん、20年前のことですわ。タブナジアが獣人軍に急襲を受けた数日後のことだったと記憶しております。

プロマシア3-3B「をとめの記憶」
プロマシア3-3B-1「をかしき祖国」
プロマシア3-3B-2「をかしき再会」
プロマシア3-3B-3「をかしき旅立ち」

関連 プロマシア5-3A「汝の罪は」(→P.163)

チェブキー兄妹の父親捜し

ウィンダスの北方調査隊員イルクイルについて調べにやってきた冒険者が見たのは、相変わらずさわがしいチェブキー兄妹だった。彼らは水晶大戦中に生き別れた父親を捜して騒動を起こすも、それらしい人物には会えずに終わる。そんなさわぎのなかで冒険者は、父親だと決めつけられたヨランオラン、ホノイゴモイ、トスカポリカといった人々の口から、タブナジア大聖堂の活動や、約30年前の北方調査隊の事情、かつてその名を馳せた大盗賊アタルフォーネの話を聞く。



⬅チェブキー兄妹は、偉いと思われる男性にあたりかまわず「とうちゃーん！」と迫る。

「あいたかったよー!」
「かわいい子供たちだよー!」

会話　ヨランオラン博士の濡れ衣?

コルモル：(チェブキー兄妹の騒動を聞きつけ)ほほう、ヨランオラン博士にこんな可愛い子供たちがわらわらいたとは。
シャントット：あらあら、これはなんて感動的な再会なのかしら。さっそく魔法新聞社に記事にしてもらわなくてはね。
ヨランオラン：知らん、私は知らん！　なにかの間違いだ！
シャントット：オホホ、男はみんなそう言うものですわ。
ヨランオラン：話はよーくわかったぞ。たしかに私は、ずいぶん昔にタブナジアへと行ったことがある。しかしそれは、妙な発見物を鑑定しに行っただけだ。

Pick up! ナグモラーダの動き

冒険者がプリッシュに話を聞こうとジュノ下層を訪れたころ、ナグモラーダは独自の動きを見せる。彼は飛空艇を動員し、チェブキー兄妹も同行させてどこかに向かうのだが、のちに プロマシア4-1「よりしろ」(→P.160)で明かされるとおり、その目的地はタブナジアだ。ナグモラーダは地下壕の支援をするとともに、洗礼の箱を回収しようとしている。

Pick up! プリッシュのアミュレット

プリッシュがアミュレットを奪われたと知ったウルミアは、冒険者のアミュレットを貸してほしいと言う。プリッシュのアミュレットは、かつて事故で怪我を負ったプリッシュに、タブナジアの枢機卿ミルドリオンがお守りとして肌身離さず持つようにと渡したもの。それを失ってしまったからプリッシュが目覚めない……そうウルミアは思ったのだ。

Pick up! 夢の檻にて

モンブロー医院に運びこまれたプリッシュが目覚めないのは、ヴァナ・ディールを守る五霊獣の1体ディアボロスが作り出した、夢の世界に捕らわれたため。"夢の使者"の別名を持つディアボロスは、「虚ろなる闇」に触れた人間の心を夢の世界「デュナミス」に保護することを使命とする。そのディアボロスに目をつけられたという事実は、プリッシュがこれまでに「虚ろ」と接触したことを暗示している。

プロマシア3-4「戦慄き」

関連 プロマシア6-1「歌うは誰がため」(→P.168)

「タブナジアの魔石」

サンドリアとウィンダスで、30余年前の北方調査はバストゥークが発案したものだとの情報をつかんだ冒険者。当時の関係者だというシドを訪ねると、彼は調査隊の目的が「タブナジアの魔石」の出どころを探ることにあったと話す。タブナジア出身のプリッシュから魔石の情報を聞こうと、冒険者は彼女が滞在する天晶堂にもどるが、肝心のプリッシュはおらず、ウルミアがいるのみ。そこへ急報が入る――プリッシュが何者かに襲われ、モンブロー医院に担ぎこまれたというのだ。



⬅約30年前にタブナジアの魔石を見たシドは、その研究のために調査隊を発案した。



➡プリッシュを追って天晶堂を訪れたウルミア。しかし、そこに不吉な知らせが届く。

会話 調査の発端

シド：そろそろ断罪の時が来たのかもしれん。北方に大いなる力があると調査隊を編成するきっかけになったのは、この私だからだ。30年ほど前のこと。ある男の手によって、ここ大工房にある石が持ち込まれた。その石は小さなものだが、近づいただけでその気配を感じとれるほどに不思議なエネルギーが凝縮されていた。合成につかわれるあのクリスタルなどよりも恐ろしく強いエネルギーの発見に、わしは慄いたよ。それは北の地よりもたらされたということでな。あの地には、なんらかの大きなエネルギーが眠っている。わしはそう確信した。

プロマシア3-5「神を名乗りて」

関連 プロマシア5-2「願わくば闇よ」(→P.162)

夢よりの誘い

ウルミアと一緒に医院へ駆けつけると、そこにはプリッシュを助けたテンゼンがいた。モンブローから謎の少年が北方の遺跡ソ・ジヤに現れたとの情報を得た冒険者は、アミュレットをプリッシュに預け、テンゼンとともに現地へと向かう。

ソ・ジヤの深部にたどり着いたふたりは、知らぬ間に踏みこんだ夢の世界で、ジュノで眠っているはずのプリッシュ、謎の少年、そして少年を裏切り者とののしる夢の霊獣ディアボロスの姿を目撃。少年はプリッシュに、アミュレットを冒険者に渡すよう指示すると、姿を消してしまう。襲いくるディアボロスを撃退し、ジュノへともどる冒険者。すると、プリッシュは目を覚ましており、夢の世界でのディアボロスの言葉を一同に伝える。一刻も早くバハムートに会え――と。



⬅ディアボロスは、「虚ろなる闇」が人の魂の奥底にあり、決してなくなることはないと告げるが……？

会話 「世界の終わりに来る者」と「石の記憶」

プリッシュ：そういえば……、リヴェーヌ岬んとこに登ったとき、バハムートが「世界の終わりに来る者」がどーのこーのって喋ってたな。

ウルミア：それにプリッシュ、あなたも眠りのうちにそう口走っていました。いったい、「世界の終わりに来る者」とはなんなのです？

プリッシュ：……さぁ、俺にもわからねぇ。でも、おまえたちが来る前に、ディアボロスがその話をしてた。どうやら、「石の記憶」って歌に関係してるらしいんだ。

Pick up! ウルミアの思い出

ウルミアが語る思い出とは、彼女が幼いころ、タブナジア聖歌隊の入隊試験で失敗してしまったが、プリッシュの励ましを受けて一念発起し、見事聖歌隊に入隊したというもの。この回想シーンで注目したいのは、何よりもプリッシュの容姿だ。ウルミアはまだほんの子どもだというのに、プリッシュは現在と変わらない背格好をしている。



⬆回想におけるプリッシュ。髪飾りをつけていない以外は、現在とそっくり。

Pick up! 男神プロマシアとは

フェニックスの言葉を伝えたテンゼンだが、彼は「男神プロマシア」について知らないと言う。そんなテンゼンの疑問に答えるのは、「洗礼の箱」を回収してもどってきたナグモラーダだ。彼は、男神プロマシアは女神アルタナと同じく原初の神であり、人に争いの呪いをかけた忌むべき存在だと説明。この呪いがあまりに強いため、男神の名を口にすることはタブーとされ、それゆえ東方に男神プロマシアの名が伝わらなかったのだと明かす。

プロマシア4-1 「よりしろ」

関連 プロマシア4-3 「礼拝の意味」(右ページ参照)

光明がもたらす影

タブナジア地下壕にもどると、集落の雰囲気は変わっていた。ナグモラーダ率いるジュノ支援隊を迎えて、地下壕は活気を取りもどしたのだ。その一方、プリッシュを昔のように「忌むべき子」として忌避する風潮も広がっていた。プリッシュが忌むべき子なら、自分は彼女を助けてはいけないのか――悩むウルミアは、生ける神とも言われる霊獣バハムートならば、自分の迷いに答えをくれるはずだと考え、帝龍の飛泉に向かう。



⬅地下壕の長老デスパシエールは、プリッシュが病気だと理由をつけて彼女を軟禁する。

「ここには、想いを運ぶ風が吹くんです」



➡自分を訪ねてきた冒険者に、ウルミアはプリッシュとの思い出を語りはじめた。

プロマシア4-2 「猛き者たちよ」

関連 プロマシア5-3 「みっつの道」(→P.163)

破滅の契約

同行を申し出たテンゼンをともない、帝龍の飛泉を訪ねる冒険者とウルミア。しかし、バハムートは人間の言葉に聞く耳を持たず、鳳凰丸に宿るフェニックスに向けて、ひとつの歌を歌いはじめる。それは「石の記憶」の第三の歌……。

歌の名を言い当てたウルミアを賞賛したバハムートは、自身が何者かと結んだ契約の内容を話す。「世界の終わりに来る者」が生まれ落ちたとき、すべての人間を滅ぼすのだと。そう言って飛び去ったバハムートにかわり、テンゼンはフェニックスから聞いた声を一同に伝える。1万年の昔、古代の民が五霊獣と戦ったこと、その戦いのなかで人々は「虚ろなる闇」――すなわち「男神プロマシアの意志」を呼び覚ましてしまったということを。



⬅協力を申し出るテンゼンを拒絶し、バハムートたち真龍の一族は、契約を果たすべく動き出す。

「なぜ人間を巻き込むのだ、フェニックス」

会話　忌むべき子がくれた希望

ウルミア：私が、彼女に助けられたのはあの時だけではありません。あの大戦で取り残された私たち……。彼女の力がなければ、逃げ場のないあの町で、私たちが生き延びることなどできたでしょうか？　彼女の力は、私たちにとって奇跡の力だったのです。(言葉を切り、海を望んで)けれども、あなたもご存知でしょう。私たちが本土にいた間に、ナグモラーダさんのお力添えで、ジュノより援助の申し出がなされたそうです。タブナジアの皆さんの瞳は、とても明るく輝いていました。……まるで……プリッシュが忌むべき子と呼ばれていた、あの頃のように。

会話　真龍王の雄叫び

バハムート：はるか昔、人間が楽園の扉を開かんと思い立った頃、この歌の続きを知った人間の子がいた。彼の子は、我が力を求め、我と契約を交わした。「世界の終わりに来る者」が生まれ落ちたとき、履行されるという契約を。

ウルミア：……それは……!?

バハムート：さぁ、我が眷属よ！　集えし同胞たちよ！　今こそ、契約の履行の時！　我らがヴァナ・ディールを守るため、母なるクリスタルに本来の輝きを与えんがため……生きとし生けるすべての人間どもを滅ぼすのだ!!!

Pick up! ふたつの共鳴

プリッシュが共鳴すると同時に倒れた冒険者は、まずプリッシュの記憶と思われる光景を見る。つづく回想では、ディアボロスと話す謎の少年や、イブノイルの姿も目撃するのだ。それらの回想のなかで、謎の少年が1万年前に「世界の終わりに来る者」と戦ったこと、そして、男神が願う復活と死に、人間もまた何らかの関わりがあることが暗示される。



⬆太古の戦いで己は失われたが、救われるべきものは救われたと語る謎の少年。

Pick up! 雰囲気のちがうルーヴァランス

ここでは プロマシア3-3A-2「累家の末裔」で出会ったルーヴァランスが再登場する。しかし、お家再興のために働く熱血漢というイメージだった以前の彼にくらべて、タブナジアに現れたルーヴァランスは、どこか冷徹な雰囲気をまとっており、まったく別人のような印象だ。また、この直後にサンドリア大聖堂を訪ねても、ルーヴァランスの姿は見つからず、サンドリアの飛空艇公社もタブナジアからの飛空艇など知らないと言うが……(→P.162)。

プロマシア4-3「礼拝の意味」

関連 プロマシア5-3A-2「名捨て人ふたり」(→P.163)

忌むべき子、忌むべき神

アミュレットを持って第四のクリスタルのもとへ来い——そうナグモラーダに命じられた冒険者は、アミュレットを返してもらおうとプリッシュのもとを訪ねる。彼女は、自身が洗礼を受けたさいに不老不死の身体を得たと明かすとともに、男神プロマシアの意志を確かめる方法があると話す。冒険者やテンゼンと一緒に礼拝堂へ入りこんだプリッシュは、宝物庫に保管されていたプロマシアの石像と共鳴。男神プロマシアの意志とは、みずからの復活と死であることを知るのだった。



⬅冒険者のアミュレットを掲げ、男神プロマシアの像との共鳴を試みるプリッシュ。



➡プリッシュが像と共鳴したとたん、冒険者も意識を失い、不思議な光景を見ることに。

プロマシア4-4「そしりを受けつつも」

関連 サンドリアQ19「貴き血流れて」(→P.236)

枢機卿への嫌疑

プリッシュを連れもどしたデスパシエールは、彼女を厳しくとがめた。プリッシュこそ忌むべき神と通じる子だというデスパシエールの言葉に、ウルミアはミルドリオン枢機卿の言葉を引き合いに出してプリッシュをかばうが、デスパシエールは枢機卿をもはや信用できないと、ひとりの騎士を一同に紹介する。その騎士ルーヴァランスは、サンドリア大聖堂の密命を受けて枢機卿の罪を調査中だと言い、証言を得るべくプリッシュの身柄を引き取ると提案。それを承諾したプリッシュは、ウルミアやテンゼンとともに飛空艇に乗りこむ。



⬅タブナジアに現れたルーヴァランス。大聖堂の密命を受けて動いているとのことだが？



➡プリッシュがルーヴァランスの提案を受け入れたのは地下壕の平穏を考えてのことだった。

会話　無貌の神

（神々の間で何者かと向かい合うイブノイル）
イブノイル：……そうですね……。（男神の像を見上げ）なぜ、男神プロマシアはあのように顔がないのだと思います？
？？？：なに？
イブノイル：女神アルタナさまと共鳴した者はすべて、女神アルタナさまのお顔を拝見する。……けれども、誰も男神プロマシアの顔は見たことがない……。それは、男神プロマシアが死して楽園よりその姿を消したがため。だからこそ、私たちは彼の復活を願っている。復活と、そして死を……。

会話　プリッシュをかばうテンゼン

テンゼン：（ナグモラーダの命令について語り）ナグモラーダ殿の任務はヴァナ・ディールすべてを救うがために重要なもの！　いくらサンドリア大聖堂の意志とはいえ、勝手は許されぬでござるぞ！
デスパシエール：ナグモラーダ様がそのように？　それはまた……、弱りましたな……。
ルーヴァランス：なるほど。では、こういたしましょう。そのお話も、ミルドリオン枢機卿様のお話も、まずはざっと船内で聞かせていただきましょう。その後で、そちらの件がより重要だと判断できましたら、プリッシュさんを北方へお送りいたします。

Pick up! ジラート人とクリュー人

この場面では、ジラート人とクリュー人のちがいについてナグモラーダから聞ける。ジラート人は「心の言葉」で意思を通わせることができたが、彼らのうち「虚ろなる闇」のせいで心の言葉を失った者がクリュー人だという。そして、アミュレットは「絆の証」と呼ばれる、クリュー人の心をジラート人が知るための道具だったことが明かされる。

Pick up! 冒険者が聞く「心の言葉」

第四のクリスタルが「虚ろ」に落ちたとき、冒険者はこれまでと同じように何者かの記憶を垣間見る。これは、直前にプリッシュから返してもらったアミュレット「絆の証」の力によるもの。この場面では、セルテウスとナグモラーダがクリュー人になったときの光景や、太古の戦いで彼らがどのような立場にあったかを示す光景が展開する。

Pick up! 「虚ろなる闇」と人

ディアボロスの話で重要なことは、人が男神プロマシアの意志＝「虚ろなる闇」に支配されている点と、男神の意志によって本能的に楽園の扉を目指すという点だ。それこそが男神が人間にかけた呪いの正体であり、その呪いは人間に不可欠なものとも明かされる。つまり、人が人である以上は楽園の扉を目指さざるを得ず、扉の番人であるバハムートは人間を滅ぼさざるを得ないという構図が、ここで示されているのだ。

プロマシア5-1 「鐃音やむことなく」

関連 プロマシア8-2 「選ばれし死」(→P.172)

第四の母なるクリスタルのもとへ

シドのもとを訪ねた冒険者の前に、プリッシュたちを連れたルーヴランスが現れた。シドはタブナジアの魔石が「洗礼の箱」から生まれたと突き止め、箱の調査をルーヴランスに依頼していたのだ。それを聞いた一行は、箱を持ち去ったナグモラーダを追って、北のソ・ジヤへと向かう。

第四の母なるクリスタルの前で、ナグモラーダと謎の少年に再会する冒険者たち。ナグモラーダは洗礼の箱――「虚ろ」に対抗する兵器「暁の瞳」で少年を牽制しつつ、少年が太古の裏切り者セルテウスだと明かし、セルテウスに1万年前の神都アル・タユで起きたことを問いただす。そのとき、アミュレットを冒険者に返したプリッシュがセルテウスと共鳴して、第四の「石の記憶」を歌う。そのスキにセルテウスはクリスタルを「虚ろなる闇」に落とし、一同はそれに巻きこまれてしまう。



←ナグモラーダは「暁の瞳」を掲げてセルテウスを問いつめるが、返事は得られず……。

だいじなもの　ヴァズの輝き

いつのまにかあなたの心の中にあり、
希望をもたらしてくれる輝き。

第四の母なるクリスタルが「虚ろなる闇」に飲まれたさいに手に入る輝きで、「希望」の心をつかさどる。これを入手した時点で、冒険者には「勇気」「正義」「信頼」「希望」の心の輝きが宿っており、それらは物語のなかで重大な役目を果たすことに。

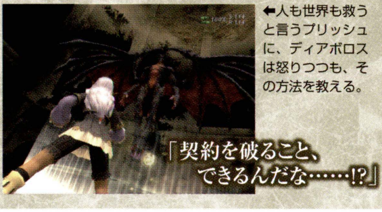
プロマシア5-2 「願わくば闇よ」

関連 プロマシア7-5 「武士道とは」(→P.171)

契約を破るすべ

プロミヴォンに落とされた冒険者は、仲間やナグモラーダと合流しつつ出口へ向かう。そこに現れたのは、プリッシュを夢に捕らえたディアボロスだった。彼は、ジラートの神都アル・タユが最後のクリスタルの向こうに現存している事実を明かし、セルテウスの目的はアル・タユを守ることだと説明。さらに、「虚ろなる闇」こそが人を人たらしめており、決して消えないものだとも語る。

人間が人間として生きのびるにはバハムートと戦うしかなく、世界もいずれ「虚ろ」に飲まれてしまう……テンゼンの悲痛な言葉に、仕方ないことだと返すディアボロス。そのとき、目覚めたプリッシュは、かつてセルテウスが傷つきながらも人と世界の両方を救ったはずだと反論した。それに激高したディアボロスは、プリッシュに叫ぶ――バハムートとの契約を破棄するために死ね、と。



←人も世界も救うと言うプリッシュに、ディアボロスは怒りつつも、その方法を教える。

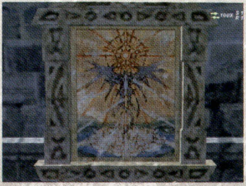
会話　人も世界も救うには

プリッシュ：ディアボロス、おまえも人だったならわかるはずだ！　誰も傷つけない、傷つかない、そんな生き方はない！　そして、ディアボロス、おまえはもう人じゃない！　だからわからないんだ！　傷つくことを恐れては誰も救えないということを！

ディアボロス：……わカッタ　ようナ　こトヲ……　なラバ女ヨ……　おマエ　ひとりガ　傷つクガ　いイ。おマエ　ひとリデ　人の傷ヲ　背負エバ　いイ。そシテ　死ネ！　そレガバハムートと　人トノ　契約ヲ　破ル　唯一ノ　方法ダ！

Pick up! アル・タユの絵

神都アル・タユの手掛かりを求めてルーヴランスがまず向かったのは、「アル・タユの絵」と呼ばれる絵画が保管されているタブナジアだ。そこで彼は、アル・タユの絵がもともと「鎖の絵」や「竜の絵」と呼ばれていたことを聞く。また、ミルドリオンが絵に描かれた古代の都市を見て、その街が神都アル・タユだと指摘したことも判明する。



⬆四肢を鎖で縛られたバハムートと、神都が描かれたアル・タユの絵。

Pick up! ルーヴランスとブッキーチェブキー

プルゴノルゴ島でのルーヴランスとブッキーチェブキーのやり取りは、奇妙なものに聞こえる。というのも、ブッキーチェブキーは目の前の男とは別の"ルーヴランス"がいるかのように振る舞い、当のルーヴランスもそれを暗に認めつつ話すのだ。彼らの会話は、"ルーヴランス"と名乗る人物が、じつは物語中にふたりいることを暗示しており、さらに、この場にいるルーヴランスの正体を示す伏線にもなっている(→P.174)。

プロマシア5-3「みっつの道」

関連 ——

それぞれの答えを求めて

プロミヴォンから放り出された冒険者は、シドのもとへと帰還。ウルミア、テンゼン、ルーヴランスも大工房に集まるが、プリッシュの姿だけがない。しかも悪いことに、セルテウスを手助けした罪で、プリッシュがジュノより指名手配を受けたというのだ。一同は現状を確かめ合い、バハムートの契約の履行条件にある「世界の終わりに来る者」の存在を消せば、契約を破棄できるのではないかと推測。そして、テンゼン、ウルミア、ルーヴランスは、その推測が正しいかどうかを確かめるべく、それぞれの旅路へと出発する。



⬅ウルミアたちはシドを前に、いまヴァナ・ディールで起きている事態を説明する。



➡事情を聞いたシドは、情報のまとめ役として冒険者たちに協力することを約束。

プロマシア5-3A「汝の罪は」
プロマシア5-3A-1「南方の伝説」
プロマシア5-3A-2「名捨て人ふたり」

関連 プロマシア5-3C-1「結び目」(→P.166)

アル・タユに至る道

ルーヴランスに合流した冒険者は、神都アル・タユの調査をはじめた。タブナジアのデスパシエール、ウィンダスのペリィ・ヴァシャイなどを訪ねた冒険者たちは、ミルドリオンが神都の実在を知っていたことや、ミルドリオンを追う罪狩りのミスラが現れたことを突き止めるも、それ以上の手掛かりを失ってしまう。そのとき、ウィンダスの富豪ホノイゴモイが現れ「憎き賞金かせぎはプルゴノルゴ島にいる」とルーヴランスに告げた。

現地に向かったルーヴランスは、島に隠れ住むブッキーチェブキーをおどし、アル・タユへの道が100年前に一度開かれたことを聞き出す。



「わしはだまされんぞ」

⬅互いの言動から、浅からぬ因縁を感じさせるルーヴランスとブッキーチェブキー。ふたりの関係とは?

会話 三人三様の道へ

テンゼン:迷っているという霊獣カーバンクルの協力を得ることができれば!

ウルミア:テンゼンさん、もし許されるのでしたら、私はプリッシュを探しに出てもよろしいでしょうか? 彼女は、あのセルテウスという方とお話が出きるようでした。もしかしたら私たちが知らない、大切なことを知っているのかもしれません。

ルーヴランス:では私は、古代人の都「神都アル・タユ」について調べてみます。セルテウスが神都アル・タユから来たのならば、そこへ帰ることもありましょう。

会話 因縁のふたり

ブッキーチェブキー:なんじゃと? そのように名高い伯爵家の子孫がなぜこのようなことに……? 誇りだけでは、腹が膨れぬことでも諭したか?

ルーヴランス:それは、誇りをもたぬタルタルらしい考えですね? ……逆ですよ。ワタシの高尚にして壮大なる正義の実現に手を貸すように諭したのです。

ブッキーチェブキー:正義の実現だと? うぐぐ、おまえのひとりよがりの正義とやらは、タブナジア侯国とともにとっくの昔に滅びたはず……。

Pick up! モブリンが探すもの

現在、モブリンはプロマシアを信奉しているが、以前は独自の信仰を持っていた。それは「地中に眠る光輝く鉄巨人が、彼らに力を与える」というもので、地底を移動する都市ムバルポロスを建造したのも、鉄巨人を探すためだ。この伝説の鉄巨人は、『アトルガンの秘宝』で語られる鉄巨人アレキサンダーとの何らかの関連を感じさせる(→P.200)。

Pick up! 獣人と男神

一般に知られる伝説での獣人の起源は、楽園の扉を目指す人間の敵対者として男神が生み出した、というもの。しかし、ジャボスはかつて出会ったタブナジアの司祭から、獣人は男神の子などではなく、獣人が生まれるより以前に男神は死んでいるという話を聞いた。それをもとにジャボスは、モブリンたちがプロマシアへの奉仕として人間に危害を加えようとするのを、100年にわたって止めてきたという。

Pick up! 「世界の終わりに来る者」

プロマシア5-3B「楽園を求めるは」からはじまる一連のストーリーでは、テンゼンが霊獣の協力を得る様子を描きつつ、「世界の終わりに来る者」とは何者なのかが明らかにされていく。これ以前、「世界の終わりに来る者」はセルテウスであるとして物語が進められてきたのだが、その前提に重大な疑問点があることがわかってくる。

プロマシア5-3A-3「なにゆえにその子は」
プロマシア5-3A-4「永いお別れ」

関連 プロマシア7-3「昿決して」(→P.171)

モブリンと男神

100年前に開かれたアル・タユへの道とは、地底都市ムバルポロスのモブリンたちが掘ったものだった。ムバルポロスを訪れた冒険者とルーヴランスは、男神の生まれ変わりだとモブリンにあがめられるセルテウスを目撃。ともに暮らすガルカのジャボスの説得に耳を貸さず、モブリンはセルテウスのためにアル・タユへの道を掘りはじめてしまう。冒険者たちから事情を聞いたジャボスは、モブリンを守るべく一行に協力を申し出る。



⬅「虚ろなる闇」をあやつるセルテウスを、モブリンは男神の生まれ変わりだと歓迎する。



➡モブリンたちを止めようとしたジャボスだったが、その試みは失敗してしまう。

会話　ジャボスが聞いた異説

ジャボス：人の伝説は……間違っている……。モブリンたち……、獣人たちは……、男神の子ではないと……。
ルーヴランス：そんな……!? 女神アルタナの伝説をタブナジアの司祭が否定したと!? まさか、そのようなこと……血迷ったとしか思えない!
ジャボス：そうではない……。司祭さまは……俺に……教えてくれた……。男神は……獣人が……生まれる……ずっと前に……すでに死んでいること……。でも……いつか……男神は……生まれ変わる……。世界の終わりを……望んで……。

プロマシア5-3B「楽園を求めるは」
プロマシア5-3B-1「螺旋」

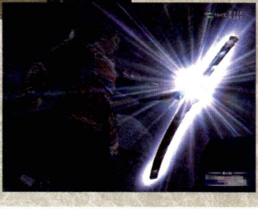
関連 ウィンダスQ79「7色の光を!」(→P.416)

迷いし"虹の子"

セルテウスを捕らえるため、霊獣の協力を得ようとするテンゼンは、冒険者とともにカーバンクルのもとを訪れた。カーバンクルは30年ほど前に「世界の終わりに来る者」の誕生を感じたが、その気配はいつしか消えたと語る。そして、テンゼンに協力を約束し、ソ・ジヤにてフェニックスに力をわけ与えるカーバンクル。力を得たフェニックスは、セルテウスがはじめに現れた場所に向かえ、とテンゼンに訴えるのだった。



⬅テンゼンたちの前に現れ、男神プロマシアの目覚めが近いことを告げるカーバンクル。



➡テンゼンはソ・ジヤでカーバンクルが力を残した装置を見つけ、鳳凰丸を共鳴させる。

会話　虹の子の協力

カーバンクル：(冒険者に宿る輝きを感じて)わかった。キミたちに協力しようと思う。
テンゼン：本当でござるか!?
カーバンクル：30年ぐらい前のこと、ボクは確かに「世界の終わりに来る者」の誕生を感じた。だけど、何年か経ってそれは消えて……今はなにも感じることができなくなってしまった。だけど、キミたちと旅をしてきたフェニックスなら、キミたちを良き方へと導いてくれるだろう。だから、ボクの力をキミたちに貸してあげる。その、フェニックスの半分の魂に……。

Pick up! ナグモラーダの孤立

このストーリーと前後して、ナグモラーダはジュノ政府内での孤立を深めていく。進言した神都アル・タユの再調査は認められず、セルテウスを捕らえる任務からも下ろされたあげく、モブリンとの接触役にまわされる始末。こうした処置は、彼がクリュー人であることや、セルテウスの行動を止められず失敗しつづけていることが原因だが、以後のナグモラーダはこの事態を逆手に取って、独自に行動しはじめる。

Pick up! ジラートの理想

『ジラートの幻影』(→P.126)で描かれるとおり、ジラート人の目的はヴァナ・ディールを「真世界」とすることにある。「真世界」は神々の祝福に満ちた楽園であり、人間も完全な存在になるという。ナグモラーダの話はこれをなぞるもので、理想の実現のため、ジュノのジラート人が母なるクリスタルの力を吸い出していた事実も明かされる。

Pick up! 第五のクリスタルの記憶

ナグモラーダはクリスタル・ターミナルを通して、第五のクリスタルに残されたアル・タユの記録を見る。その映像で確認できるのは、「虚ろの器」と呼ばれる装置と、そこに横たわるエシャンタールの姿。のちに「虚ろの器」が、人の心に宿った「虚ろ」を取りのぞく装置だと判明するが、その装置にエシャンタールが入っていたということは……？

プロマシア5-3B-2「烙印ありて」

関連　プロマシア6-2「ゐぬる場所」(→P.168)

もうひとつのアミュレット

フェニックスの助言を受けてジュノを訪れたテンゼンと冒険者は、モンブローから、セルテウスが最初に現れたのはデルクフの塔にある施設だと聞く。そして、一行から事情を聞き、事態の渦中にいるウォルフガングを思いやったモンブローは、冒険者に手紙を託した。ウォルフガングはその手紙を受け取りつつ、冒険者を謁見の間へ誘う。

冒険者を迎えたエシャンタールは、プリッシュの身に危険が迫っていることを述べ、彼女を保護するとの意向を示す。そのとき、謁見の間に駆けこんできたのはナグモラーダだった。セルテウスを逃した責任をプリッシュに転嫁するナグモラーダの言葉を切り捨て、エシャンタールは、自分がセルテウスの相手をすると言い、あるものを懐から取り出す。それはアミュレット――セルテウスと心をつなぐ「絆の証」だった。



←エシャンタールは、アミュレットを利用してセルテウスをおびき出すのだと言う。

プロマシア5-3B-3「礼賛者」

関連　プロマシア7-5「武士道とは」(→P.171)

真実の行方

ウォルフガングからデルクフの塔の施設のカギを託された冒険者は、塔の地下にある施設に向かう。そこに現れたのは、テンゼンとナグモラーダだった。ナグモラーダは、テンゼンと冒険者を母なるクリスタルを監視する施設クリスタル・ターミナルに導いたのち、セルテウスがクリスタルと接触する目的は、ジラートが目指す「真世界」の実現の妨害にあると語る。さらに、霊獣は「真世界」においてただの獣になり下がってしまうからこそ、人間をあやつってジラートの計画を阻止するのだと付け加えると、ナグモラーダは第五のクリスタルの情報を調べ、どこかへ去ってしまう。自分は霊獣に利用されていただけなのか……打ちひしがれたテンゼンは、真実を確かめるべく、霊獣フェンリルのもとを目指す。



←ジラートの理想を知るナグモラーダは、現在のヴァナ・ディールがいかに不完全な世界であるかを語った。

だいじなもの　モンブローの封筒

ジュノのモンブローからウォルフガングに渡すよう頼まれた封筒。中にはバタリア丘陵らしき絵の隅に『K9N』と書かれた紙が入っている。

絵とメモは、ウォルフガングとモンブローの少年時代の思い出の品が埋められた地点を示している。この手紙は、世界の危機に直面して悩むウォルフガングに、守るべきものは何かを思い出してほしいという、モンブローからのメッセージなのだ。

会話　ヴァナ・ディールの終わり、「真世界」のはじまり

テンゼン：今一度、霊獣ディアボロスの忠告を思い出すといい！おぬしたちは「男神プロマシア」の呪いに操られているのだぞ！「楽園の扉」が開かれしとき、「世界は終わる」！
ナグモラーダ：しかしそれは、「始まり」でもある！　テンゼンよ、霊獣フェニックスに尋ねてみるがいい！　霊獣の言う「世界の終わり」とはなにか！　そしてそのとき、なにが起こるか!?
テンゼン：(鳳凰丸の声を聞き)……なに!?
ナグモラーダ：そうだ。ヴァナ・ディール。この世界は、本当の世界ではない。

Pick up! テンゼンの葛藤

「虚ろなる闇」から人々を救うという義のため、フェニックスの導きに従ってきたテンゼン。しかし、霊獣が「ただの獣になりたくない」との利己的な理由で、世界に祝福をもたらすかもしれない「真世界」の実現を阻止しようとしている事実は、テンゼンの信念を大きく揺らがせる。それというのも、命の霊獣フェニックスの力を取りもどすべく、多くの罪なき人々が鳳凰丸の刃にかかり命を捧げたことを知っていたからだ。

Pick up! 定めの子

セルテウスこそが「世界の終わりに来る者」だと思っていたテンゼンだが、この時点で自身の考えがまちがいではないかと気づく。そして、ジラートの時代から1万年後の現代、タブナジアに生まれる定めの子、という言葉から、テンゼンはタブナジアの"忌むべき子"プリッシュこそが「世界の終わりに来る者」ではないかとの疑いを持ちはじめる。

Pick up! 男神の復活を望み

ここでは、高僧シャザルヴィージュの言葉によって、ミルドリオン枢機卿の目的がおぼろげながら見えてくる。それは、「石の記憶」を完成させて、男神プロマシアを降臨させるというものだ。その目的は、あたかも「虚ろなる闇」、すなわちプロマシアの意志に従っているように見えるが、この時点でミルドリオンの真意が明かされることはない。

プロマシア5-3B-4「羅針の示すもの」

関連 ウィンダスM9-2「月詠み」(→P.111)

月が導く答え

ソ・ジヤで冒険者と合流したテンゼンは、フェンリルの力が残された装置と鳳凰丸を共鳴させた。その瞬間、テンゼンと冒険者の意識は、はるか1万年前へと飛ばされる。

そこには、フェンリルと語らう太古のエシャンタールが、現在と寸分変わらぬ姿で立っていた。彼女は、「世界の終わりに来る者」がやがて現れるのは避けられないと語る一方、フェンリルの「月詠み」を使って「世界の終わりに来る者」が現れる時と場所を定めれば、人が「世界の終わりに来る者」を討つ勝機を生み出せるはずだとも訴えた。エシャンタールの決意を知ったフェンリルは、その未来を定める。1万年後、定めの地タブナジアに「世界の終わりに来る者」は生まれる、と。



←エシャンタールはフェンリルとともに「月詠み」を行ない、人間の運命を定める……。

会話　太古の月下にて

エシャンタール：しかし、故国にて果てたセルテウスより私は伺いました。霊獣たちと交わされた契約は、「世界の終わりに来る者」を打ち破ることにて反故とされると。
フェンリル：確かに、我らの結んだ契約はそれだ。人に課せられた呪縛、それに逆らうことが出来ればな。しかし、今、その役目を負いしセルテウスは亡い。ならば、人のうちの誰が逆らえる？　解のない問いに、答えられる者があるというのか？
エシャンタール：……はい。私が、その答えを見出したと思います。セルテウスが、何故、最後に私にああ告げたのか……。

プロマシア5-3C「群れ立つ使者は」
プロマシア5-3C-1「結び目」

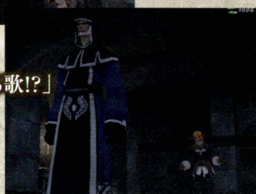
関連 プロマシア6-3「望むはあらゆる答え」(→P.169)

神の歌の意味

プリッシュの行方を捜すウルミアは、滞在中のサンドリアで、プリッシュを狙う「罪狩り」スカリーXに遭遇する。プリッシュの身に危険が迫っていることを実感し、合流した冒険者に不安な様子を見せるウルミア。そんな彼女とともに訪れたサンドリア大聖堂にて、冒険者は国教会の高僧から、かつてミルドリオンが神を降臨させる力を持つ神の歌「石の記憶」の完成を目指していたことや、男神について調べていたことを聞かされる。



←ウルミアの前に現れたスカリーXは、プリッシュの行方を追っていることをにおわせる。



➡高僧シャザルヴィージュが語るミルドリオンの真実に、ウルミアは驚きを隠せない。

会話　エルヴァーンに伝わるふたつの秘宝

シャザルヴィージュ：2枚の謎めいた石版が、サンドリア大聖堂とタブナジア大聖堂に残されていたのです。私たちは永い間、その謎を解くべく努め、とうとうランペール王の時代に秘宝のひとつ「聖なる剣」を取り戻すことができました。しかし、タブナジア大聖堂はどうしても、もう1枚の石版の内容を教えようとはしませんでした。そこで、サンドリア大聖堂が内偵に探らせました結果、そちらにはある「歌」が書かれていることがわかったのでございます。そう、それこそがあの歌……あなたが歌われた「神の歌」……。「すべてを歌い終わるとき神が降臨する」歌だったのでございます。

Pick up! プリッシュの魔石

この場面では、プリッシュこそがタブナジアの魔石の出どころであることが明かされる。プロマシア4-3「礼拝の意味」でプリッシュ自身が言うように、かつて彼女が洗礼を受けたとき、洗礼の箱が力を発揮して、彼女の内なる「虚ろなる闇」を結晶化した。その結晶こそがタブナジアの魔石だったわけだ。この事実は、プリッシュが「世界の終わりに来る者」なのかという疑問に対するヒントであり、エシャンタールの出自を示す伏線でもある。

Pick up! ルーヴランスふたたび

ここで現れるルーヴランスは、プリッシュと初対面であるかのような振る舞いからわかるとおり、神都の情報を集める"ルーヴランス"とは別人の、本物のルーヴランスだ。彼はサンドリアQ51「ウルガラン越え」(→P.245)でも描かれるとおり、祖父フランマージュの死の原因を追い、闇の神について調べるべく、北の島々に渡っていたという。



⬆本物は紫のフェイスガードをつけているが、ニセモノは赤いものを装備。

プロマシア5-3C-2「向かい風」

関連 その他Q43「罪狩りたちの舞踏曲」(→P.334)

その子の胸にたゆたう魔石

プリッシュがいると聞いてウィンダスを訪れたウルミアと冒険者は、タブナジアの魔石を探す罪狩りスカリーY、そしてプリッシュに遭遇した。プリッシュは己と一体化した魔石を見せ、同行を求めるスカリーYに従いアットワ地溝へと行ってしまう。長姉スカリーZ以下、アットワに集まった罪狩り三姉妹は、ミルドリオンの罪を狩ると宣言し、駆けつけた冒険者とウルミアともどもプリッシュを襲撃。冒険者の協力で3人を退けたプリッシュは姉妹の心を読み、北方調査隊が持ち出した魔石のかけらの所在を知ると、姿を消す。


⬅罪狩りの前で、自身の胸元を見せるプリッシュ。そこには、魔石が埋まっていた。


➡罪狩りの三姉妹は、ミルドリオンとプリッシュが世界の危機を招いたのだと断じる。

会話　願いは男神の復活?

プリッシュ：(罪狩りたちに)おまえたちの考えてることもよくわかるぜ。ヴァナ・ディールを、人を、救いたい。そう思ってるんだろ。それは俺も同じさ。ミルドリオン様もそう願ってた。だからあの人は、男神プロマシアを復活させようと思ったんだ。
ウルミア：プリッシュ、それは!?
スカリーZ：ミルドリオンめ……！　やはり……そのようなことを……!?
プリッシュ：その罪をつぐなえってんなら、いくらでもつぐなってやるさ。でも、それはおまえたちにじゃない。

プロマシア5-3C-3「迎え火」

関連 プロマシア6-4「畏れよ、我を」(→P.169)

"闇"を取りもどして

ウルガラン山脈でプリッシュを見つけた冒険者は、ふたりで山脈の一角にある熊爪嶽の氷湖を訪れる。そこへ現れたルーヴランスから、闇の王を導いた闇の神の存在を聞き、何事かを確信した様子を見せるプリッシュ。すると突然、氷結した湖の底より一片の石――タブナジアの魔石のかけらが現れる。それを手に、プリッシュはふたたび姿をくらませてしまうのだった。

いったんシドのもとにもどり、混迷する現状を確認し合う冒険者たち。そのとき、ジュノにプリッシュが現れたとの急報が舞いこんだ。


⬅クォン大陸を離れて北の地にいたというルーヴランスは、闇の神の情報をもたらす。



➡くさび形をしたタブナジアの魔石のかけらを持ってプリッシュはふたたび行方不明に。

会話　魔石が秘めた闇

プリッシュ：30年前、「タブナジアの魔石」って呼ばれる魔晶石の破片が、タブナジアからバストゥークに渡ったって話は聞いただろ？　その魔晶石を持って、この地へやってきた調査隊は、案の定、その破片に封じ込められた闇の声に毒されちまった。「おまえの本当にしたいことをしろ」。「おまえの本当の姿に戻れ」……。あの声は、俺たちが持ってる闇にむかって、何度も何度も囁いてくる……。それで、あの調査隊にいたヤツらは人としてやっちゃいけねぇことをやっちまった。ま、それも仕方ねぇよな。だってあの声は、男神プロマシアの声なんだからよ！

Pick up! アミュレットは誰の手に

『プロマシアの呪縛』の物語中に登場するアミュレット「絆の証」は、全部でふたつある。そのうちひとつは冒険者がセルテウスから託されたもので、もうひとつはプリッシュがミルドリオン枢機卿からお守りとして渡されたものだ。現時点で冒険者のほかにアミュレットを持つ人物が誰かを考えれば、ミルドリオンの正体はおのずと導き出せる。

Pick up! 心の言葉

この場面で、エシャンタールは冒険者が「心の言葉」を聞けることに気づく。プロマシア5-1「鍔音やむことなく」で明かされるとおり、ジラート人が持つ「心の言葉」は、「虚ろなる闇」にさえぎられると聞こえなくなる性質を持つ。現代の人間はすべて「虚ろ」を心に抱えているため、本来は冒険者が「心の言葉」を聞くはずはないのだが……(→P.171)？

Pick up! 古き友との再会

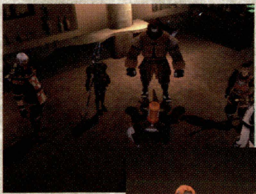
プロマシア5-3B-4「羅針の示すもの」で語られたように、エシャンタールとセルテウスは友人であり、人間と世界を救うためにバハムートやジラートと対立する同志だ。このストーリーの時点で、エシャンタールは「世界の終わりに来る者」がすでに消えたと知っている。しかし、それでもバハムートが契約を履行しようとしていることに疑問を感じ、契約を結んだセルテウスにくわしい事情を聞こうとしたのだ。

プロマシア6-1「歌うは誰がため」

関連 プロマシア6-3「望むはあらゆる答え」(右ページ参照)

残酷な結論

ジュノの酒場に集まった冒険者、テンゼン、ルーヴランス、ジャボス、スカリーZ。情報を持ち寄った一同は、バハムートの契約を破棄するには「世界の終わりに来る者」を滅ぼすことが必要であり、プリッシュこそが「世界の終わりに来る者」だと結論づけた。しかし、合流したウルミアはその結論を受け入れられず、飛び出してしまう。傷心のウルミアは追ってきた冒険者に、以前プリッシュから「ミルドリオンがジュノにいるかもしれない」と聞いたと話し、ミルドリオンならばプリッシュを救ってくれると考え、その行方を捜す。



←それぞれ意見を交換し合い、一同はウルミアにとって残酷なひとつの結論を得る。



→プリッシュはアミュレットを奪われたとき、ミルドリオンの気配を感じたらしい。

会話　ウルミアの回想

プリッシュ：ミルドリオン様は今になって、どうしてもあのアミュレットを取り戻さないとならなかったみたいだ。ずっとずっと帰りを待っていた、ずっとずっと昔の友達が帰ってきたから……。ミルドリオン様、心の中で謝ってたよ。でも俺がジュノにいる限り、そばで見守り続けてくれるって……。
ウルミア：ジュノ……？　ミルドリオン枢機卿さまは、ジュノにいるというの？　そして、私たちがタブナジアから来たこともすべて知っていた？　それだけじゃないわ。20年もの間、私たちがタブナジアにいたことを知っていて、迎えに来なかったというの？

プロマシア6-2「ゐぬる場所」

関連 プロマシア8-1「古代の園」(→P.172)

古代人たちのせめぎ合い

ミルドリオンの情報を求めて大公宮を訪れた冒険者は、ウォルフガングからバハムートとの戦闘準備が整ったと聞く。しかし、戦いの指揮をとるエシャンタールも、ナグモラーダとチェブキー兄妹も行方不明だという。チェブキーたちが残した言葉をもとにタブナジアを訪れた冒険者は、エシャンタールとセルテウスに遭遇。ふたりは「絆の証」で互いの記憶を交換しようとするが、ナグモラーダの妨害を受け、セルテウスは逃げてしまう。

ナグモラーダはアル・タユがいまだ存在すると告げ、神都にある「虚ろの器」でジラート人としての自分を取りもどすと宣言。邪魔なエシャンタールを始末しようとするも、彼女に買収されたチェブキー兄妹にその場から排除される。無事を得たエシャンタールは、真龍との戦いへおもむくために、ジュノへと帰還するのだった。



←ナグモラーダは己の野望を語り、エシャンタールへの対抗意識をむき出しにする。

会話　完全なるものを目指して

ナグモラーダ：霊獣ディアボロスより、素晴らしい福音をいただいている。霊獣ディアボロスいわく神都アル・タユは、第5の母なるクリスタルの向こうに、今もなおあるそうだよ。神都に暮らしていたジラートの民も、今もなお生きているそうだ。
エシャンタール：そ……れは……！
ナグモラーダ：それを聞いては黙ってはいられまい。時空のゆがみの先だろうがなんだろうが、私はそこへ行き確かめねばならん。そして、おまえと同じように「虚ろの器」にて不死の身体を手に入れる。心の言葉をも取り戻す。

Pick up! 「世界の終わりに来る者」を葬るために

本来、エシャンタールは「世界の終わりに来る者」＝男神の生まれ変わりであるプリッシュに、「石の記憶」を用いて男神プロマシアを降臨させたうえで葬ろうと考えていた。この方法を取らずに倒すと、「世界の終わりに来る者」が持つ「虚ろなる闇」は母なるクリスタルに還り、その闇をもとに新たな「世界の終わりに来る者」が生まれてしまうからだ。ところが、プリッシュが洗礼を受けたさい、「暁の瞳」の力で彼女の心にあった「虚ろなる闇」は魔晶石として取りのぞかれた。それゆえに、現在のプリッシュは「世界の終わりに来る者」ではなくなったわけだ。これらの事実があるにもかかわらず、バハムートが契約を履行しようとする理由は、プロマシア6-4「畏れよ、我を」で明かされる。

Pick up! 契約と男神

ここでは、バハムートがセルテウスと結んだ、「世界の終わりに来る者」が現れたとき人間を滅ぼすという契約が、男神プロマシアの復活を阻止するためのものだと明かされる。プロマシア4-3「礼拝の意味」で示されるように、プロマシアの望みは自身の復活と死。そして、その復活には現世の人間を吸収することが不可欠であるがゆえ、両者は吸収すべき人間を先に根絶やしにする契約を結んだのだ。

プロマシア6-3 「望むはあらゆる答え」

関連 プロマシア8-2 「選ばれし死」(→P.172)

避け得ぬ戦いに向けて

ジュノへもどった冒険者の前に、ついに姿を現したプリッシュは、冒険者とウルミアを謁見の間へと誘う。待っていたのはエシャンタール——彼女こそがミルドリオンだったのだ。エシャンタールは、自身が古代人であると明かし、プリッシュは確かに「世界の終わりに来る者」だったが、いまはちがうと告げる。にもかかわらず戦意を収めないバハムートに対し、エシャンタールは開戦を決断。しかしプリッシュは、自分が男神の生まれ変わりとして死ねばバハムートも納得するはずだと、冒険者に最後の「石の記憶」の探索を頼む。



←「世界の終わりに来る者」を葬るために1万年の時を生きてきたと話すエシャンタール。



➡神を降臨させる歌「石の記憶」の第五頌のカギは、セルビナに住む女性がにぎっていた。

プロマシア6-4 「畏れよ、我を」

関連 プロマシア8-3 「天使たちの抗い」(→P.173)

裏切りと真実と

第五の「石の記憶」を得た冒険者たちだったが、プリッシュはバハムートに奇襲をかけるジュノ戦闘艇隊にまぎれて旅立ったらしい。一行はシドの飛空艇を駆り戦闘艇隊に追いつくも、部隊はナグモラーダがあやつる古代の兵器に襲われていた。バハムートに神都アル・タユへの道を尋ねにきたと言うナグモラーダに、プリッシュはモブリンが開く神都への道を教え、この場を去れと一喝。だが、ナグモラーダはバハムートを呼んでしまう。

現れたバハムートは、プリッシュ以外の「世界の終わりに来る者」がアル・タユに現れたと告げ、その者が神都とともに現世に降りようとしていることを明かす。ならば、自分たちがその「世界の終わりに来る者」を倒す——そう言うプリッシュに冒険者がうなずくと、バハムートはなぜか激高し、メガフレアを撃ち放った。



←冒険者を見たバハムートは、セルテウスの名を言い捨てて、冒険者を始末しようとする。

人物　「石の記憶」を知る女性



マチルド
セルビナで暮らす女性。じつは生き別れになったアルドの姉で、大戦時に獣人軍に捕らわれ、そのあいだの記憶を失っている。

マチルドの本当の名前はエメリーヌといい、ウルミアとは聖歌隊の仲間だった。記憶喪失になっていた彼女は、ルーヴランスが持つ「再生の鏡」で「石の記憶」についての記憶を引き出され、ウルミアに歌を伝える。

会話　もうひとりの「世界の終わりに来る者」

バハムート：1万年の間、我らが閉じ込められていた神都アル・タユにてそれは目覚めたのだ。
エシャンタール：神都アル・タユに!?
バハムート：クリスタルラインを動かしたは、ジラートの生き残りか？　それとも、今を生きる異形の人々か？　どちらにしても、それがために、神都アル・タユを支える母なるクリスタルは力を失いつつある。神都アル・タユは、まもなくここヴァナ・ディールへ落ちるだろう。そうすれば、「世界の終わりに来る者」は人々を取り込み……男神プロマシアが、強大な力をもって降臨するのだ。

Pick up! 不死鳥の最期の声

フェニックスの願いを冒険者に伝えるテンゼンだが、途中でわずかに言いよどむ。なぜならテンゼンは、「冒険者を第五のクリスタルの前に連れていき、そこで殺せ」というフェニックス最期の導きを受けたからだ。これはもともとセルテウスが考えた計画であり、第五のクリスタルに力を与えて神都アル・タユの降下を防ぎヴァナ・ディールを守る手段なのだが、テンゼンは冒険者との友情を取るか、世界を救う大義を取るかで葛藤する。



←深い葛藤と戦いながらも、テンゼンがそれを表に出すことはない。

プロマシア7-1 「鎖と絆」

関連 ――

失われた命の炎

いつしか気を失っていた冒険者はルフェーゼ野で目覚めた。そのままタブナジア地下壕に入った冒険者を迎えたプリッシュとウルミアは、バハムートのメガフレアが放たれた瞬間、テンゼンが鳳凰丸の力を解放し、みなを守ってくれたと話す。そしてそのために、フェニックスは死んでしまったのだとも。地下壕に着いていたルーヴランス、スカリーZ、ジャボスは、傷心のテンゼンを思いやり、彼に声をかけるよう冒険者にうながす。



←人も世界も同時に救う方法があったのだと気づいたプリッシュは、生をあきらめずに戦うことの尊さを思う。

「何があっても、生きて、戦えよ」



➡ウルミアをはじめ、仲間たちは、フェニックスを失ってしまったテンゼンを心配する。

会話　死を望むよりも強く生きて

プリッシュ：俺さ、世界もみんな救えるんだったら、この命なんか惜しくネェって、そう思ったんだ。でも結局、そうはならなくて、だから、わかったことがあるんだ。俺が死ななねぇでヴァナ・ディールを救うってのは、すごく大変な方法だったけど、あることはあったんだってことがさ。きっと今までいろんな時代で、ぜってぇに諦めない誰かが、それを探し出して……。だから、男神プロマシアに呪われても、人は生きてられたんだなぁ。だからおまえもこれから先、何があっても、生きて、戦えよ。俺はおまえが生きててよかったって思ってるからさ。

プロマシア7-2 「闇に炎」

関連 プロマシア7-5 「武士道とは」(右ページ参照)

「世界の終わり」に抗する者たち

ミザレオ海岸にいたテンゼンは、フェニックスを失ったさびしさを冒険者に漏らす。しかし、彼は冒険者を第五のクリスタルへ導くという、フェニックスの最期の願いを果たすと決意し、その手段を求めてジュノに向かう。ジュノには、冒険者たちを待つエシャンタールの姿があった。彼女は今後のジュノ政府の方針について語る一方、第五のクリスタルにつづくクリスタルラインが何者かにより閉ざされたとの情報をもたらす。残る手立ては、モブリンが掘る地底の道のみ――冒険者たちは神都への道を求め、ムバルポロスへ向かう。



←冒険者がミザレオ海岸を訪れる前、テンゼンはひんがしの国の密偵と何やら話していた。



➡正体を明かしたエシャンタールは、「世界の終わり」を回避するため一行に協力を約束。

「さぁ全力で、世界と人をお救いなさい」

会話　密偵に語る大義

テンゼン：我輩はいまだ、帰るわけにはいかぬ。霊獣フェニックスより授かった最後の使命を果たすまでは。

？？？：それは……？

テンゼン：鳳凰丸が我らが命を救うためにその力を解き放ったとき、我輩には、皆の声が聞こえたのだ。我輩の弱さのために助けることかなわなかった子らの声がな。ここで彼らを裏切っては信義にもとる。彼らに託されたこの命、燃やし尽くさねばならん。ヴァナ・ディールの存亡をかけて母なるクリスタルを救うがために……。

Pick up! 決戦の前に

これらのミッションでは、冒険者とともに神都アル・タユに向かう仲間――プリッシュ、ウルミア、テンゼン、チェブキー兄妹、ルーヴランス、ジャボス、スカリーZの、決戦を前にした思いが描かれていく。なかでも、「マグ」という自身の本名を明かすスカリーZや、本物のルーヴランスを謀殺しようとしたニセモノの"ルーヴランス"の様子は興味深い。

Pick up! 光の器

セルテウスが冒険者に「絆の証」を託したのは、冒険者を、クリスタルの輝きを運ぶ「光の器」とし、集めた輝きを第五のクリスタルにそそぎこむため。テンゼンが冒険者を襲ったのも、フェニックスからセルテウスの計画を聞かされたからだ。冒険者が物語の途中から「心の言葉」を聞くようになるのは、クリスタルの輝きが「虚ろなる闇」を一時的に晴らしていたからで、光の器となったことを裏づける現象と言える。

Pick up! 最後の石に残る記憶

ナグモラーダの乱入を受けたセルテウスは、最後のクリスタルの輝きを冒険者に託し、アル・タユへの道を開く。そのとき冒険者は、世界の創世について語るエルドナーシュたちの幻影を見ることになる。幻のなかでエルドナーシュは、「真世界」が完全な世界ならば、それを支えたクリスタルを誰が何のために5つに割ったのか、という疑問を示す。

プロマシア7-3「眦決して」
プロマシア7-4「決別の前」

関連 プロマシアEND-4「メーガスの名は永遠に」(→P.174)

地に道を、天に導きを

冒険者たちがムバルポロスに着くと、先行したナグモラーダの姿はすでになく、しかも彼は追っ手を断つため、モブリンが掘った道をふさいでいた。地底の道を閉ざされた冒険者たちに、テンゼンはフェニックスが示した空の道があると告げ、シドに協力を仰ぐ。シドは、バハムートとの戦いで傷ついた飛空艇を、一行の助力を得て修復。ふたたび飛空艇を借りた冒険者たちは、ジュノの護衛艦隊とともに第五のクリスタルへと飛び立つ。



←新たな道を掘られないようモブリンを傷つけたナグモラーダに、ジャボスは復讐を誓う。



→飛空艇の修理を手伝いつつ、仲間たちはそれぞれが抱く決意を冒険者に伝える。

プロマシア7-5「武士道とは」

関連 プロマシア8-4「暁」(→P.173)

君が生きる意志

シュ・メーヨ海に眠る第五のクリスタルに近づいたとき、冒険者は突然テンゼンに襲われる。理由もわからず彼を退けた冒険者だが、直後、海底から立ちのぼる光に飛空艇ごと飲まれてしまう。

気がつくと、一行は第五のクリスタルの前にいた。そこに現れたセルテウスは、神都とともに現世を離れた第五のクリスタルが、いま神都を支える力を失いつつあると語る。そして、神都の降下と男神の復活を防ぐには、4つのクリスタルの輝きを秘めた器――冒険者を砕き、輝きをクリスタルに与えるしかないとも……。しかし、冒険者を砕こうとするセルテウスにプリッシュが立ちはだかり、冒険者ならば「世界の終わりに来る者」を倒せると訴えかける。そのとき突然、ナグモラーダが乱入。プリッシュから奪った「絆の証」を使い、冒険者からクリスタルの輝きを吸い出すのだった。



←冒険者の意志の力を信じてほしい――プリッシュはセルテウスから冒険者をかばう。

会話　罪の意味、罪狩りの意味

スカリーZ：……男神プロマシア。人、そして世界に争いの呪いをかけた神。争いというものが、戦うことだというのならば、私たちは誰よりもその意味を知っているはずだ。私たちが戦う理由、それは、信頼、正義、勇気、希望……「人が人であるために必要なもの」のため……。
スカリーY：それは……。
スカリーX：……じゃあ、もしかして……。
スカリーZ：男神プロマシアの罪は、私たち人が在ることへの罪なのかもしれぬ。もしもそうならば、罪を狩ること自体もまた。

だいじなもの　アル・タユの輝き

いつのまにかあなたの心の中にあり、
慈悲をもたらしてくれる輝き。

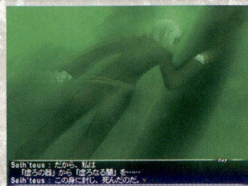
第五のクリスタルの輝き。これで冒険者は「希望」「正義」「勇気」「信頼」「慈悲」という、人間が心に宿す5つの心の闇「無知」「驕慢」「怯懦」「嫉妬」「憎悪」に対応する輝きを得たことになるが、直後にナグモラーダにいずれかひとつを奪われてしまう。

Pick up! 沈黙の都

ナグモラーダはジラートの人々の「心の言葉」が聞こえないことに動揺するが、これは彼がクリュー人だからでも、手にしたアミュレット「絆の証」が壊れたからでもない。ジラートの人々は、神都アル・タユが「真世界」となったとき、人間としての姿と自我を保つことができずに、まったく別の存在へと変化してしまっている(右ページ参照)。

Pick up! プロマシアの「器」とは

このミッションでは、ついにもうひとりの「世界の終わりに来る者」の正体が明かされる。それは、男神プロマシアの「器」——神の時代に砕かれた男神の肉体が、アル・タユが「真世界」と化したことをきっかけに再構成されたものだ(右ページ参照)。この「器」は、「虚ろの器」でクリュー人から取り出された膨大な「虚ろなる闇」を取りこみ、真に男神プロマシアとして復活しようとした。それを防ぐために、イブノイルは自身を犠牲にしたのだ。



⬆昔セルテウスも「虚ろ」を取りこんで死んだが、フェニックスの力で復活した。

プロマシア8-1「古代の園」

関連 ——

冷たき真世界

光り輝く「真世界」ルモリアに投げ出された冒険者とナグモラーダ。そこにそびえる神都アル・タユを見たナグモラーダは歓喜の声をあげ、フ・ゾイの王宮へと入っていった。冒険者もまた王宮を目指し、途中でウルミア、ルーヴランス、スカリーZ、ジャボス、チェブキー兄妹らと再会する。あまりにも異質な世界、徘徊する得体の知れないモンスターに、ここが楽園とは思えないと言うウルミア。閉ざされた城門を開き王宮内に入った仲間たちは、口々に不思議な呼び声が聞こえると語るが、冒険者の耳には何も聞こえなかった……。



⬅神都に住むジラート人の「心の言葉」が聞こえないことを、ナグモラーダは不審に思う。



➡フ・ゾイの王宮に集うウルミアたち。彼女たちの耳に届く「呼び声」とはいったい?

会話　彼方からの呼び声

スカリーZ：(呼び声など聞こえないという冒険者に)おまえには聞こえないのか?　この、胸を締め付けるような、呼び声が。
ジャボス：……この向こう……行かねばならない……。そんな気がする……。
ルーヴランス：これだけ立派な門なのです。この奥にジラートの王がいらっしゃるにあらかた間違いないでしょう。
ウルミア：この、心に重く響いてくる呼び声。これはジラートの王さまのお声なのでしょうか。ならばどうしてこの門を開いてはくださらないのでしょう。

プロマシア8-2「選ばれし死」

関連 ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか?」(→P.177)

闇と神と

王宮内の閉ざされた扉で立ち往生する一行の前に、ナグモラーダを追うプリッシュが現れた。彼女とともに王宮を探索した冒険者は、「虚ろの器」が置かれた間にて、悲嘆に暮れるナグモラーダを目撃する。そこにあるのは、彼が敬愛してやまない明星の巫女イブノイルの亡骸……。

その場に現れたセルテウスは、1万年前に男神プロマシアの「器」が復活し、男神の意志たる「虚ろなる闇」を求めたと語る。そして、「器」に「虚ろ」を渡して男神が復活することを防ぐため、セルテウスは「虚ろ」を取りこんで己の命を絶ち、イブノイルも「器」を封印後、同じく「虚ろ」とともに死んだ事実を明かす。真実を知って苦しむナグモラーダをよそに、セルテウスは欠けたクリスタルの「輝き」を王宮内で取りもどすよう冒険者に命じたうえで、「器」を封じた接見の間への扉を開く。



⬅セルテウスは、冒険者やナグモラーダに、太古のアル・タユで起きた出来事を伝える。

会話　悲しみのナグモラーダ

ナグモラーダ：明星の巫女様まで、「虚ろなる闇」に冒されたというのか?　それでは、我ら人はとうとう、暁の女神さまに見捨てられた……?
???：そうではない。イブノイル様は、女神さまの意志をお継ぎになったのだ。
ナグモラーダ：セルテウス!?
セルテウス：それは生ける神々、クリューの者たちの抵抗が退けられたときの最後の手段。「虚ろの器」にあった「虚ろなる闇」を自らに封じこめ、イブノイル様は、ともに滅びようとした。

Pick up! 「虚ろなる闇」のささやき

ウルミアたちが聞いていた呼び声とは、じつは「器」が放つ「虚ろなる闇」の声のこと。「器」の声は、人が心に持つ「虚ろ」に働きかけ、その人物が心の奥底に秘めた願いをかなえてやると誘惑し、「器」への回帰をうながす。これを防げるのは、「虚ろ」を払うクリスタルの輝きを持つ冒険者と、冒険者から輝きの一部を奪ったナグモラーダだけだ。

Pick up! 人間の誕生

完全な神の楽園「真世界」には、「完全な死」も存在し、それをつかさどる男神プロマシアがいた。そんなプロマシアを生かしたいと願ったのが、「完全な愛」をつかさどる女神アルタナだった。アルタナは、男神の肉体を分解して人間として生かすべく、己の涙とともに原初のクリスタルを5つに割った。そのため、人間は男神の子として「虚ろなる闇」を持ちながら、女神の涙である「光」も抱えて誕生したのだ。

Pick up! アル・タユの人々の行方

アル・タユが「真世界」と化したとき、神都の住人は自分たちがプロマシアの一部だったことを思い出してひとつに融合した。これが、男神の「器」がよみがえった真相だ。そして、溶けた男神がクリスタルに還るとき、融合した人々が持っていた女神の「光」もクリスタルに届いた。この光によって第五のクリスタルは息を吹き返し、神都の降下が止まる。

プロマシア8-3 「天使たちの抗い」

関連 ——

世界の終わりをもたらす者

「輝き」を取りもどして接見の間を目指す冒険者とプリッシュが見たのは、テンゼンに気絶させられた仲間たちだった。彼らは「器」が放つ「虚ろなる闇」の呼び声に我を失っていたのだ。ひとまず仲間を置いて、接見の間へと入る冒険者たち。そこには、鎖に縛られたプロマシアの肉体と、ナグモラーダの姿があった。イブノイルの死を受け入れられなかったナグモラーダは、プロマシアに「真実」を求め、その呪縛を解いて融合。ついに復活した男神プロマシアは「完全な死」を果たすべく、人間を取りこもうと現世を目指す。



⬅「虚ろなる闇」の声に抗えず、ウルミアたちはみずからの秘めた欲望を口にする。



➡復活した男神プロマシアは、人間たちを自分の子、自身の身体のかけらだと呼ぶ。

会話　完全なるもの、それは「真実」

ナグモラーダ：(冒険者に)誰もがおまえに押し付けた。「世界を救え」、「人を救え」、あまつさえ「そのために死んでみせろ」とな。しかしおまえは、実を言えば、人も世界も、どうでもいいんじゃないか？　ただ、真実を知りたいだけなんじゃないか？　誰も知らない真実を？

(うなずく冒険者)

ナグモラーダ：私もそうだ。やっとわかったよ。この不完全な世界。人と人との伝達もままならぬ世界で、人が頼るべき唯一完全なものは、「真実」。それだけなんだよ。

プロマシア8-4 「暁」

関連 ジュノQ76 「世界に在りて君は何を想うのか?」(→P.177)

暁に涙流れて

母なるクリスタルを破壊してアル・タユごとヴァナ・ディールへ降臨しようとする男神を追い、プリッシュ、セルテウス、冒険者はクリスタルのもとに着いた。プリッシュは、「完全な死」を望むプロマシアを悲しんだ女神アルタナの意志を確かめ、冒険者に呼びかける。お前は男神の一部として「終わり」を望むか、と。冒険者は答えるかわりに武器を取り、プロマシアに戦いを挑んだ。

終わりなど望まない——冒険者の猛攻で弱ったプロマシアに力強く告げ、タブナジアの魔石を男神に撃ちこむプリッシュ。それでもなお「死」を望むプロマシアの前に立ちはだかったのは、冒険者だった。冒険者の心に宿る「輝き」——女神アルタナの「愛」が解き放たれ、女神の涙となって優しく降りそそぎ、プロマシアを溶かす。「世界の終わり」は、こうして終わりを告げるのだった。



⬅「死」を求めるプロマシアを救ったのは、冒険者が秘めた女神アルタナの「愛」だった。

会話　人を生かす優しい輝き

(プロマシアの身体が砕け散り、無数の光となる)

セルテウス：命が……母なるクリスタルに……還っていく……。

プリッシュ：アル・タユの人々……。そして……ナグモラーダも……、これでやっと平穏に眠れるだろ……。(女神の涙を浴びて)……へへへ、キレイだな。女神の涙だ……。……ずっと高いところで、女神は泣いてんだ。男神のことを想ってな……。女神アルタナの想い……。信頼、慈悲、正義、勇気、希望……。そして最後に生まれたのが、「これ」……。「これ」さえ知っていれば、人は生きていけるよ。

Pick up! “ニセモノ”の正体

冒険者とともに戦ってきたニセモノの“ルーヴァランス”。彼は最後まで自身が何者かを明かさないが、その正体はタブナジア侯国再興の野望を掲げる大盗賊アタルフォーネである。アタルフォーネは、ブッキーチェブキーに捕らえられ死刑に処されたと伝わるが、じつは生きのびて、祖国復興のために活動していたのだ。なお、アタルフォーネとルーヴァランスの因縁については、サンドリアQ20「卑しき血流れず」などで明かされる。



←同志たちに迎えられるアタルフォーネ。彼の野心が衰えることはない。

プロマシアEND-1「さらばでござる」
プロマシアEND-2「究極魔法の起源」
プロマシアEND-3「悠久の名を求め」

関連 サンドリアQ20「卑しき血流れず」(→P.236)

それぞれの居場所へ

ヴァナ・ディールへと帰還した仲間たちは、それぞれの旅路にもどる。テンゼンは冒険者に詫びて、危機に瀕した祖国を守るべく帰国。チェブキー兄妹は、実父ブッキーチェブキーと再会し、念願だった暖かい家庭を手に入れる。そして、“ルーヴァランス”は、もうひとりのルーヴァランスとの決闘で死を装って自分の存在を消し、己の野望を果たすために同志のもとへ帰っていった。



←テンゼンは土下座して、大義のためとはいえ冒険者の命を狙ったことを謝罪する。



➡水晶大戦以来、生き別れになっていたチェブキー親子は、感動の再会を果たす……?

■会話 ルーヴァランス同士の決闘の果てに

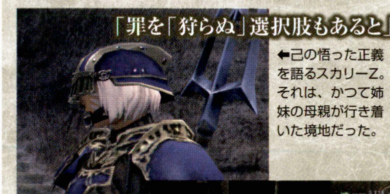
ルーヴァランス(本物):(ニセモノを切り倒して)ヤツめ、私のことをなめきっていたようだ。しかし私は、昔の私とは違う。ドレッドドラゴンに敗北したときから修行をしなおした。生まれ変わったのだ! ……それもすべて世界の平和を守るため! 闇の王を追い、黒き神を追った私は、彼らの上にのさばる謎の存在「世界の終わりに来る者」に挑まなければならん! おっと、余計なことを言ってしまったようだ。「世界の終わりに来る者」については、この私に任せておきたまえ。では、またどこかで会おう。私がこの世界を救うときに、また。

プロマシアEND-4「メーガスの名は永遠に」
プロマシアEND-5「澪標」

関連 その他Q44「罪狩りたちの鎮魂歌」(→P.334)

信じるものの意味

罪狩りの姉妹——メーガス三姉妹の姿は、マウラにあった。冒険者との旅で自分のなかの正義に気づいたスカリーZは罪狩りを辞めると宣言し、妹たちと冒険者に見送られて本国へ帰っていく。一方、ムバルポロスにもどったジャボスは、アル・タユで知った真実をモブリンたちに伝えた。すると彼らは、男神と女神を両親に持つ人間は獣人と兄弟だと早合点。ジャボスは困惑しつつも、人と獣人の懸け橋になろうと、誓いを新たにする。



←己の悟った正義を語るスカリーZ。それは、かつて姉妹の母親が行き着いた境地だった。



➡獣人と人間は兄弟だ……モブリンたちの無邪気なカンちがいにジャボスは困り顔。

■会話 父は男神、母は……?

モブリン:女神アルタナがァ、カアちゃんだってェ……それにャァ、ちょっくりィビックリしたけだなァ。
ジャボス:……?
モブリン:ジャーボス、ガルーカだこらァ、独るぼっちなだァ。だこらァ、カアチャンのいるこたァ、とったもォ、ビックリしたるだなァ?
モブリン:だけどォ……、こォ考えるとォ楽しいぞォ。獣人もォ、人もォ、兄弟だってなァ!
ジャボス:……!!!

Pick up! クリスタルに還った魔石

プロマシアとの決戦のさいにプリッシュは、自身をかつて「世界の終わりに来る者」たらしめていたタブナジアの魔石を、男神に撃ちこんだ。それによって、魔石を構成していた「虚ろなる闇」が男神とともにクリスタルへと還ったため、新たな「世界の終わりに来る者」が生まれる可能性が残った。実際、バハムートはその「虚ろなる闇」を感知し、ふたたび契約を履行しようと舞いもどってくることに(→P.176)。

Pick up! タイトルの秘密

『プロマシアの呪縛』の各ストーリーのタイトルは、頭文字を順に読んでいくと「いろは歌」になる。ただし、「呪縛ほどけるとき」の時点で物語は終わり、最後の句"ゑひもせすん"が欠けたまま。じつは、このページ以降で紹介するように、最後の句をおぎなう名前のクエストが存在し、それらが『プロマシアの呪縛』の物語を補完するものとなっている。

Pick up! ストーリー進行による変化

このクエストは プロマシア3-5 「神を名乗りて」(→P.159)をコンプリートした時点から開始することが可能で、『プロマシアの呪縛』の進行具合によって、ディアボロスが冒険者を襲う理由が変化する。たとえば上記の「神を名乗りて」の時点では、夢の世界を打ち砕いた「輝き」を持つのが誰だったかを確かめるために、冒険者の力を試すと言うのだ。

プロマシアEND-6 「呪縛ほどけるとき」

関連 ジュノQ74 「日輪を担いて」(→P.176)

君の胸に宿る涙

ジュノで冒険者を迎えたエシャンタールはバハムートの撤退を告げ、「世界の終わり」が回避されたことに想いを馳せる。つづいてタブナジアを訪れた冒険者は、ウルミアとプリッシュに再会するが、プリッシュは走り去ってしまう。

彼女はルフェーゼ野の、かつての侯都が見える丘にいた。侯都をながめながら、永遠の命を持つ自分は誰よりも世界の終わりを望んでいたと告白するプリッシュ。そして、何も言わずに彼女を見守る冒険者の姿に、抑えきれず涙を流す。冒険者の心が読めない、心が痛い……独白するうち、プリッシュはその痛みが、魔晶石として失っていた「虚ろなる闇」、人間らしい感情だと気づく。自分はもう、人として生きていける——そう言ってプリッシュは、冒険者に笑顔を見せるのだった。



←終わりなど望まず、人間らしく生きていく——魔晶石の呪縛から解き放たれたプリッシュは、冒険者にお礼を言う。

ウィンダスQ84 「笑み曲ぐ夢魔と」

関連 特殊08 「朧なる地「デュナミス」(ディアボロス)」(→P.438)

永遠なる夢の世界

ウィンダスの鼻の院を訪ねた冒険者は、研究員のケルトトから、夢の世界に棲む「大いなるもの」が冒険者をソ・ジヤに呼び出そうとしていると聞かされる。現地に向かった冒険者の前に現れたディアボロスは、「世界の終わり」を回避した冒険者の力を認め、自身の尖兵として夢の世界デュナミスに捕らえようと襲いかかってきた。これを撃退した冒険者の心に女神の涙を見たディアボロスは、自身の力を冒険者にわけ与えつつも、デュナミスによる人の救済をつづけることを宣言する。



←鼻の院の瞑想娘ケルトトは、冒険者とディアボロスのせいで瞑想ができないとご立腹。



➡女神の涙を得た冒険者に、ディアボロスは自身がかつて人間であったことを明かす。

会話 光と闇とともに生きて

プリッシュ：なんで、俺に心を閉ざすんだ？　それが悲しいのか？　俺は悲しいのか？　それが辛いのか？　俺は辛いのか？(涙をこぼし)それが嫌なのか？　俺が嫌なのか？
(冒険者の胸が輝く)
プリッシュ：なんなんだろう。これは、なんなんだろう……。……おまえと俺は、同じ気持ちなんだ。心と心が一緒で、だから俺は、おまえの心が読めない。いや、読めないんじゃなくて俺もおまえと同じに、同じになった……？
(プリッシュの胸が、冒険者と同じように輝く)
プリッシュ：俺のここにあった、胸にあった魔晶石が、なくなってる……？　俺の魔晶石……溶けて消えちまったのか……？　そうか、俺は取り戻したんだな……。人が人である証、虚ろなる闇を……。そして俺も、おまえと同じ、人間に戻ったんだ。だから、こんな苦しくなったんだ。(涙をぬぐって笑顔になり)……畜生。人間って、おもしれぇな。苦しいけど、嬉しいんだな。辛いけど、幸せなんだな。だから言えるんだ。心から、身体の真ん中から。(冒険者に)ありがとう。俺、生きていけるよ。終わりなんか待たずに、みんなと同じ気持ちで……生きていける。

Pick up! 1万年の終局

この「日輪を担いて」から「世界に在りて君は何を想うのか？」までの3つの連続クエストでは、プリッシュの手放した魔石を発端とする、冒険者たちの新たな戦いが描かれていく。それはやがて、『ジラートの幻影』と『プロマシアの呪縛』という、1万年にもおよぶ古代ジラート人の野望にまつわるふたつの物語を、真の結末へと導くものとなる。



⬆エシャンタールは以前から、魔石がもたらす新たな戦いを予感していた。

Pick up! 「虚ろ」に魅入られた者たち

黒水晶に意思を残した者たちは、「虚ろなる闇」をみずから望んだ人物ばかりだ。ラオグリムは「憎悪」という「虚ろ」に捕らわれて闇の王となった。エルドナーシュとカムラナートは、「真世界」を望む男神の意志「虚ろ」の命じるままに活動。ナグモラーダも完全なるものを求めるあまり、「完全なる死」である「虚ろ」に取りこまれたと言える。

ジュノQ74 「日輪を担いて」

関連 ——

再臨する帝龍

冒険者はエシャンタールから、バハムートたち真龍の一族がふたたびリヴェーヌ岬に集結をはじめたと告げられた。すぐさま岬に向かうと、すでに調査をはじめていたウルミアとプリッシュに再会する。リヴェーヌ岩塊群を探索した3人はバハムートと面会し、プリッシュの手放したタブナジアの魔石が、新たな「世界の終わりに来る者」を世に生み出そうとしている事実を知らされた。そして、死してクリスタルに還り「虚ろなる闇」と戦えと迫るバハムート。これを退けた冒険者たちは、今後の対策を立てるべくジュノへと向かう。



⬅少しはにかんだ様子を見せるプリッシュ。以前の威勢の良い態度とは正反対だ。



➡バハムートは、新たな「世界の終わりに来る者」の胎動を感じて舞いもどってきた。

会話 新たなる闇の胎動

バハムート：おまえたちはよくやった。しかし、残念だったな。詰めが甘かった。
ウルミア：どういうことです!?
バハムート：そこの女だ。おまえの身が宿した「虚ろなる闇」の結晶体。あれを母なるクリスタルへと還したであろう？
プリッシュ：!!
バハムート：あれを宿した意思が感じられる。いまだ、この世には生まれ出てはいないが、かつてない強い意思を持つ者だ。母なるクリスタルを包む「虚ろなる闇」も、既に影響を受け始めている。

ジュノQ75 「亡者の影」

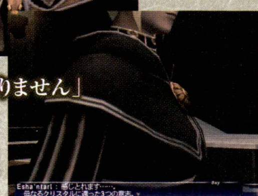
関連 ジラートM08 「デルクフの塔再び」(→P.137)

意外な協力者たち

リヴェーヌ岬での顛末を聞いたエシャンタールが、協力者として冒険者と引き合わせたのは、アルドと彼の義妹フェレーナだった。フェレーナはその共鳴能力で、闇の王の意思が宿っている黒水晶を見つけたという。似た反応が確認された各地の「岩」をめぐった冒険者は、さらにナグモラーダ、エルドナーシュ、カムラナート、それぞれの意思を宿す3つの黒水晶を発見。彼らと「虚ろなる闇」が結びつき、強大な存在がよみがえろうとしていると予想したエシャンタールは、冒険者に最後の戦いへの参加を呼びかける。



⬅エシャンタールに通された謁見の間で、冒険者はアルドとフェレーナに再会する。



➡集められた黒水晶からは、冒険者にとって因縁深い者たちの意思が感じられるという。

会話 クリスタルより還りきて

エシャンタール：(3つの黒水晶を確かめて)感じとれます……。母なるクリスタルに還った3つの意思。ナグモラーダ。エルドナーシュ様、そして……カムラナート様までも……。「虚ろなる闇」に魅入られたものたちが、今一度この世界に孵ってこようと？　人間として？　それとも、別のものとして？　(冒険者に向かい)砕かねばなりません。次に蘇るは「虚ろなる闇」が選び、「虚ろなる闇」を選んだもの。ジラート、クリュー、人を超えた存在になるでしょう。戦いの用意をしてください。共に、最後の戦いの幕を開けましょう。

Pick up! 生きていたライオン

ジラートM16「宿星の座」で、メルト・ブローから世界を救うためクリスタルに身を投げ出したライオン(→P.139)。しかし、フェレーナが言っていたとおり、ライオンはクリスタルのなかで生きつづけていた。そして、プリッシュが手放した魔石を守り、エルドナーシュたちが「世界の終わりに来る者」の「虚ろなる闇」を取りこむのを防いでいたのだ。


⬆魔石を抱き、クリスタルのなかで世界を守りつづけていたライオン。

Pick up! 「虚ろ」の夢にて

見舞いに訪れた冒険者に、ギルガメッシュは「悪夢に現れる怪物を倒して」というライオンの言葉を伝える。彼女が言う悪夢とは、タブナジアの魔石が秘めた「虚ろなる闇」の影響で生まれたもの。かつてプリッシュもこの夢に悩まされたが、魔石がライオンに渡ったことで、悪夢も引き継がれたわけだ。また、魔石による悪夢は夢の世界デュナミスをも乱しており、ディアボロスは事態を収めるべく冒険者に協力を依頼することに(→P.438)。

ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか?」

関連　ジラートM16「宿星の座」(→P.139)

彼女の想いをもう一度

新たなる「世界の終わりに来る者」を「石の記憶」で神として降臨させたうえで倒す——エシャンタールはプリッシュに使おうとした方法で、魔石の「虚ろなる闇」を完全に葬る作戦を立て、冒険者に協力を依頼。アル・タユの第五のクリスタルのもとに、「世界の終わり」を破った仲間たち、そしてジラート王子兄弟と戦った仲間たちが結集する。

ウルミアが歌う「石の記憶」に呼ばれ、闇の王、ナグモラーダ、カムラナート、エルドナーシュが姿を現す。そして、最後に現れたのは、世界を救うために身を犠牲にしたはずのライオン……。そのとき、彼女が守っていた魔石が砕け、エルドナーシュたちに「虚ろ」を与えてしまう。冒険者と仲間たちは団結して最後の戦いに挑み、男神の力を得た4人の強敵を退けるのだった。



⬅「虚ろなる闇」を望んだ4つの意思。男神の力を受け入れ神になろうとする彼らを止めるべく、決戦がはじまった。

プロマシアEND-7「すべての終わりが閉ざされん」

関連　特殊10「デュナミス「タブナジア編」」(→P.438)

ヴァナ・ディールは冒険者を待つ

無力化したエルドナーシュたちは、「暁の瞳」の力で、取りこんだ魔石の「虚ろなる闇」ごと魔晶石と化して砕かれた。ライオンもセルテウスに助け出され無事だという。彼女との約束を守ってやれよ……そう言うプリッシュに、冒険者はライオンの面影を見るのだった。

後日、アルドからライオンの様子を聞いた冒険者は、ノーグに彼女を見舞った。病床のライオン本人にかわって、礼を言うギルガメッシュ。そして、冒険者はふたたび旅に出る。ヴァナ・ディールは、冒険者の訪れを待っているのだから——。



⬅一緒に世界を冒険しよう——ライオンと冒険者が交わした約束を口にするプリッシュ。


➡娘の無事を喜ぶギルガメッシュは、ライオンに対する親としての想いをかみしめる。

会話　決戦

ナグモラーダ：ソノ女ガ　手放サナ　カッタ　石　!!!
カムラナート：オ前達ノ　歌デ　砕カレタ　ゾ　!!!
エルドナーシュ：僕ラハ　神　トナル　ノダ　!!!
ザイド：止めるッ!!!(アルドとともに闇の王に向かう)
エシャンタール：ナグモラーダは、まかせなさい!!(プリッシュとともにナグモラーダのもとへと走り出す)
カムラナート：(エルドナーシュとともに冒険者の前に立ちふさがり)オ前　カラ　与エヨウ　!!!
エルドナーシュ：僕ラ　アザワル　死ノ　味ワイ　ヲ　!!!

会話　"冒険者"へ

アルド：……お前には敵わんな。冒険者ってのは、新しい土地に行って、新しいモンスターと戦い、新しい宝を持ち帰るだけの存在じゃない。オレたちが諦めちまったことをかなえちまう。……それが本当の冒険者なんだな。古代人と戦ったこと、「虚ろなる闇」と戦ったこと。冒険者の中でも最強の部類に入るお前には、既に、過去のことかもしれない。でもオレたちは忘れないぜ。オレたちの他にも、諦めてた願いを持ってたヤツらは、忘れないはずさ。だから、行くといい。まずはノーグのライオンに会いに。そして……お前を待っているだれかさんのところに、な?

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～プロマシアの呪縛編～

Q 『プロマシアの呪縛』の制作は、どのような分担で進めていったのですか？

河本 僕が総合ディレクターで、佐藤がシナリオを、齋藤がボスバトルを担当し、木越(木越祐介氏：サンドリアなどのシナリオを担当)も演出で参加してという感じで、この4人でイベントまわりをほぼ全部やりました。

Q 『プロマシアの呪縛』が、「ミッション」ではなく「ストーリー」という形を取っているのはなぜですか？

河本 「ミッション」と聞くと与えられるものという感じがしますが、そうではなくて、プレイヤーが自分で紐解いていく話であるというのを強調したくて、「ストーリー」にしました。

佐藤 『プロマシアの呪縛』以前のミッションも主人公をプレイヤーキャラクター(以下、PC)にしているのですが、どうしてもNPCのほうがセリフがあるぶん、PCよりも印象が強くなるんですね。それをカバーするには、やっぱり主人公が実際に事件を解決していかなきゃいけないということで、ほかのミッションよりもPCが巻きこまれるようなシナリオにしたつもりです。

Q どんでん返しのような展開が多いですが、ストーリーを作るうえではどのような点を心がけたのでしょう？

佐藤 まず、「オフラインのゲームに負けないようなストーリーを作りたい」という思いがありました。ウチの会社のRPGは、『FFⅪ』の価格帯ならメインシナリオだけでも60～70時間くらいのボリュームがあるので、それに近づけたくて、イベントをどんどん作っていったんです。どんでん返しというのも『FF』のお約束なので、入れなければと思いましたね。内容的には、『ジラートの幻影』は「人」に話の焦点が当たっていたので、今回は「世界の謎」を中心に持っていこうと。根本となる設定は最初からあったものですが、「この展開で大丈夫か」といったことは、齋藤などと何度も確認して進めていきました。

河本 「プレイヤーさんたちがどう思っているか」というのも反映しようとしたので、そこは苦労しましたね。どんでん返しと言われるのも、そのときどきにプレイヤー間であがっていた予想ストーリーを良い意味で裏切らなければと考えて、いろいろ盛りこんでいった結果だと思います。

Q 最終的に何と戦うかというのは、はじめから想定していたのですか？

河本 「男神プロマシアが復活して、プレイヤーたちがそれと戦う」という流れは決まっていましたが、「世界の終わりに来る者」の正体が何であるかなどは、当初は最後まで明かさない予定でした。ただ、あとから開発がはじまった『アトルガンの秘宝』がこれまでとはまったくちがう流れの話になると決まったので、『プロマシアの呪縛』のほうはこれ以上引っ張らなくてもいいと思って、エンディングのあとの関連クエストで物語を完結させたんです。

齋藤 ジュノQ76「世界に在りて君は何を想うのか？」では、プリッシュとライオンが重なるような見せかたをすることで、「世界の終わりに来る者」になる可能性は彼女たちふたりにあった、というのを暗示しています。

Q ストーリー本編を補完するようなクエストがたくさんあって、分岐も非常に多いですが、それに関する裏話を教えてください。

佐藤 『FFⅪ』の開発当初から、「クエストがメインシナリオを補完するようなことをしたほうがいい」と石井さん(石井浩一氏：『FFⅪ』初期のディレクター)にアドバイスをいただき、ウィンダスのクエストでやってみたところ「これは良い」と実感できたので、『プロマシアの呪縛』でも積極的に採り入れました。メインストーリーだけでは見せられない側面を、クエストでフォローしている感じですね。

齋藤 分岐の指示は基本的に佐藤が出したのですが、僕が気づいて提案したところもあります。ウィンダスQ84「笑み曲ぐ夢魔と」のディアボロス戦まわりのセリフなんかは7パターンくらいあって、ディアボロスが冒険者と戦う理由がどんどん変わっていくんですよ。

Q 各ストーリーのタイトルの頭文字をつなげるといろは歌になりますが、そうした趣向にしたのはなぜですか？

佐藤 あれを仕込んだのは私です。誰も気づかなかったら途中で終わらせるつもりだったんですけど、プレイヤーのかたがたが気づいてくださったので、イベントシーンの回想でのみ確認できるタイトルも含めて、いろは歌で完結させました。「ん」にはミスラの名前を使おうかとも考えましたが、最終的には「すべての終わりが閉ざされん」の最後の文字で表現しています。

Q 物語を牽引するキャラクターであるプリッシュについて、キャラクター造形で意識したことを教えてください。

佐藤 まずは、『ジラートの幻影』のライオンやイブノイルなどとはかぶらないようにしようと。そのうえで、プレイヤーは男女両方いるから、かわいい感じを前面に出すのではなく、勇者として引っ張るような人物にできたらと思いました。ヒロインだけどヒロインではない、それでいて強烈な印象を残す人物ということで、乱暴な言葉を使わせたんですが、海外版では、あまりに言葉が汚いので翻訳のかたが困っていたみたいです。

Q そのプリッシュが、スペシャルバトルフィールド「ヒロインズコンバット」ではやたらとお腹をすかせていて、食べ物のことばかり口にするのはなぜですか？

佐藤 あれはたしか、齋藤を笑わせようと思ってそうしたんです。「技のセリフ思いついちゃった、チェックお願いします～」「あれ、なんか食べ物のことばかり言ってるんですけど」という会話を期待して(笑)。

齋藤 「ヒロインズコンバット」にはカーニバルという側面もあるので、「そこに行けば何かおいしいものを食べられるんじゃないか」とプリッシュが思っていたという感じですかね。



ディレクター
河本信昭
Nobuaki Komoto

『プロマシアの呪縛』ディレクター。バストンミッションのシナリオなども手がける。
代表作：『FFⅨ』『ゼノギアス』『チョコボの不思議なダンジョン2』

河本 技を出すときのセリフは、各キャラクターのシナリオの担当者が、バトル側のオーダーを受けてから考えています。たとえばフォルカーのセリフは僕が書いたんですが、ほかのスタッフから「地味じゃない？」と言われたので、「地味でいいんだよ！」と言い返しました(笑)。

Q 『FF』でおなじみのバハムートを敵方として登場させたのには、どういった狙いがあったのでしょうか？

河本 「とにかくバハムートを出そう」というのがまず最初に決まって、どうやって出すかは佐藤に考えてもらいました。従来のように召喚獣として登場させてほしいともよく言われますが、そうするとサイズが小さくなるし、技もイベントで見せるものとくらべて物足りない感じになってしまうんです。また、データの読みこみの問題やゲーム的なバランスの関係もあって、現状の形になりましたね。

佐藤 歴代『FF』のバハムートは、一番すごいムービーを見せてくれる、印象の強い召喚獣だと思うんです。そうしたイメージに合わせて、今回の作品では「人間の脅威」というキーキャラクター的な位置づけにしてみたんですよ。

Q バハムートやカーバンクルなどは「五霊獣」と呼ばれますが、その設定について教えてください。

齋藤 世界が「真世界」と呼ばれていたころに存在したのが「古き神」――「神獣」で、いまあるヴァナ・ディールができてから霊格が上がって神になった動物が、バハムートたち「霊獣」です。彼らは、ヴァナ・ディールが真世界にもどると、動物にもどってしまうんです。神獣は真世界にもどりたいという意識を共通して持っていますが、霊獣は人間同様、自分を中心に考えているところがあって、立場がそれぞれちがう。ディアボロスなら「自分が作った世界でみんな幸せになればいい」、バハムートなら「とりあえず人間を全部始末すれば真世界にならずにすむ」といった具合ですね。

Q ディアボロスが作った世界「デュナミス」のうち、デュナミス-タブナジアのBGMだけは、星芒祭やあますず祭りのものが使われていて、妙に明るいのはなぜですか？

齋藤 「暗い曲だけだとつまらないから何かない？」とバトルの担当者に言われて、こちらから提案しました。違和感を狙ったというか、「夢の世界だから何があるかわからない」という、ある意味、悪夢的なものをうまく演出できたと思います。

Q チェブキー兄弟のキャラクターは、どんなふうに考えたのでしょうか？

佐藤 私はもともと腹黒いキャラクターが好きなんですが、チェブキー兄弟はタルタル独特のかわいらしさというオブラートに包まれているので、好きなだけやらせてもらいました。彼らが3人そろって『メテオ』を撃つのは、オープングムービーで魔道士のタルタルが複数で協力して魔法を撃つことに着想を得ています。「いつになったらタルタルが集まって魔法を撃てるんだろう？」という、プレイヤーとしての思いがありまして。

齋藤 だったら究極魔法という位置づけにして、演出で『メテオ』を使いましょう、しかも男神プロマシアに落としましょう、ということにしました。プロマシア8-4「暁」での流れは、「これで勘弁してください」的なノリですね(笑)。

Q プロマシア3-3B-3「をかしき旅立ち」で、「昔カラハバルハがタブナジアで人類の歴史を変える出会いをした」という話が出ますが、これは何を意味しているのですか？

佐藤 ブリッシュに会ったのかもしれないですし、ミルドリオンと名乗っていた当時のエシャンタールに会って、子ども心に召喚のヒントを得たのかもしれないですね。

Q 罪狩りのミスラ三姉妹の名前を、『FF』でおなじみのメーガス三姉妹にしたのはなぜでしょう？

齋藤 当初からメーガス三姉妹を出したいと考えていたところ、罪狩りのミスラが3人でちょうどいいかと思いまして。作中では、スカリーZがマグと名乗ったり、三姉妹の後日談のエピソードのタイトルに「メーガス」と出てきたりするくらいで、彼女たちがメーガス三姉妹だと明言してはいないんですが。

河本 『FF』だから『FF』らしいものを入れよう、という話は最初からありましたね。シドやバハムートはもちろん、バストゥークにいるコーネリアも、『FFⅠ』のコーネリア王国や『FFⅨ』の劇のなかに登場する姫の名前からきているんですが、そういう地味なところからも結構拾っていたりします。

Q エンディングでは「Distant Worlds」という印象的なボーカル曲が流れますが、その曲を入れたきっかけなど、エンディング制作にまつわるエピソードを教えてください。

河本 田中(田中弘道氏：プロデューサー)のほうから「植松さん(植松伸夫氏：『FF』シリーズの作曲を担当)に作曲してもらえるようだし、ボーカル曲をやろう」と言われて、歌を入れるということがエンディングまわりでは最初に決まりました。ただ、ベースとなる曲「石の記憶(Memoro de la S^tono)」は僕たちはイベントなどでくり返し聴いているので、「どんな歌にしてもらえるんだろう」という期待と同時に、「あのままだと新鮮味が薄いかも」という不安があって。実際、最初にあがってきた曲はおなじみのサビの部分からはじまっていたので、「これだと、曲に慣れすぎている僕らには替え歌に聴こえてしまうんです」と、ドキドキしながら思い切ってリテイクを出しました。あとで植松さんに「あれは言ってもらえて良かったよ」と話していただいて、ホッとしましたね。

齋藤 佐藤も、歌詞を書くこと自体がはじめてでしたし、曲が完成してからも、それを実際にゲームに合わせていくのが大変でした。歌詞と曲を絵に合わせるタイミングが難しいうえ、対応機種も複数あるので、なかなか完璧なものにならなくて。最後の場面ではフェニックスの羽根が落ちてきますが、あれで羽根の持ち主であるセルテウスも参加ということで、オールスター総出演の仕立てにしてあります。

河本 あの羽根はボスバトルで使ったものですし、エンディングのために新たに用意したものと言えば曲だけなんですが、かえってそれが良かったのかもしれません。流れていくのがタブナジアの風景だったり、一緒に冒険してきたNPCたちのその後の様子だったりと、プレイヤーにとってなじみ深いものであるだけに、自分の体験と重ね合わせて見てもらえたのではないかと。MMOでは、プレイ中にたどってきた道を振り返る機会がなかなかないのですが、このエンディングを通して、自分の経験を思い出としてかみしめてもらえたらうれしいですね。



プランナー
佐藤弥詠子
Yaeko Sato

『プロマシアの呪縛』のキャラクター、シナリオ、および関連クエスト全般を担当。ウィンダスミッションも手がける。代表作：『FFⅧ』『デュープリズム』『ベイグラントストーリー』



プランナー
齋藤富胤
Yoshitsugu Saito

ボスバトルやイベントまわりの演出を担当。シナリオの整理という面では佐藤氏のアドバイザー的な立場についた。代表作：『FFⅩ』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝

MISSION STORY GUIDE

アトルガンの秘宝ミッション

Treasures of Aht Urhgan



Prologue

静かな港町だったマウラが、時ならぬ騒動に揺れている。

発端はウィンダスのはるか東、
アトルガン皇国より訪れた
「傭兵キャラバン」なる奇妙な集団。

彼らは聖皇の特許企業であることを喧伝しつつ、
ウィンダスを手始めに、
バストゥークやサンドリアにまで
足を延ばして傭兵をかき集め、
マウラから皇国の首都アルザビへ
機船で送り届けようと画策しているのだ。

保守的な大方の人々は、その強引なやり口に
顔をしかめているが、刺激に飢えていたミスラ傭兵の中には
賛同する者も多く、抗し切れなくなったマウラ総督府も
入港許可に傾きつつあるようだ。

果たして、傭兵を募る聖皇の真の目的とは?
そして、アトルガンではいったい何が
起きようとしているのか?

今、新たなる壮大な冒険の舞台が、
そのベールを脱ごうとしている……





Impressive Scenes

サラヒム・センチネルにて

アトルガンM02「不滅の防人」

ナジャ・サラヒム：（社に立ち入った冒険者を見て）そんなとこで、ボケッと突っ立って営業妨害する気かい？　こちとら忙しくて、猫の手も借りたいぐらいなんだ。それとも何かい？　うちに用があるっていうのかい？　んん……？　あんたここらじゃ見慣れない顔だネェ。それに、その立ち居振る舞い……よその国から来た者だね。
（うなずく冒険者）
ナジャ・サラヒム：フフン♪　やっぱりそうかい。待ってたんだよ。あんたみたいな他国の冒険者を。傭兵になりにきたんだろう？
（なりたいと答える冒険者）
ナジャ・サラヒム：話が早くって、助かるネェ。あんた、遠路はるばる来た甲斐があったよ。なんたって、うちのシノギは……ほとんどが御公務の下請けなんだ。つまり、アルザビでは、たった1つきりの皇宮御用達、超優良傭兵派遣会社ってわけさ。けどね、ただ振られた役割をこなしてりゃ、実入りのいい仕事が回ってくるってわけじゃない。お分かりかい？　じゃあ、まずは、あんたのやる気を見せてもらおうかネェ？
（不滅隊への差し入れを冒険者に渡すナジャ）
ナジャ・サラヒム：……この国じゃあ、「不滅隊」って組織が幅を利かせてんだけど、聞いたことあるかい？　アトルガンの民には、泣く子も黙ると恐れられてる「青魔道士」の精鋭からなる、聖皇さまの親衛隊のことさ。普通、あたいらみたいな一般市民は、おいそれと聖皇さまに拝謁するなんてできないだろう？　けど、連中は違う。なんせ、聖皇さまのお側近くで、警護することを許された身だからね。どうだい？　あたいの言いたいこと、察しがついたかい？　そう、不滅隊の顔色を伺わなきゃこの国では、うまいこと渡っていけないってことさ。

ジュノ大公国にて

アトルガンM06「東風」

（臨時四国会談の席上で、各国の首脳陣を招集した理由をピエージェが語る）
ウォルフガング：アトルガンというと、例の「傭兵キャラバン」で巷を騒がせている……。
ピエージェ：そうだ。近東の大国アトルガン皇国だ。あの国はいま、三勢力の獣人軍の猛攻にさらされており、皇都アルザビすら陥落の危機にあるという。
ウォルフガング：なんと……。
フォルカー：……沈黙の大国。かつて、あの国はそう呼ばれていた。お若いピエージェ公は存ぜぬかもしれぬが、皆は忘れてはおるまい？
シャントット：……。
ピエージェ：……知っているとも。クリスタル大戦時、我らアルタナ四国の総計をも凌駕する莫大な兵力を抱えながら……言を左右し、結局一兵も援軍を寄越さなかった、と……。
フォルカー：ご存知であったか？　これは失礼した。だが、それならば、お分かりいただけよう。あの国が、どのような窮状にあろうと我らには関係のないことなのだ！
シャントット：鳥肌ものですことね。いつもは沈着なるあなたが、こうも熱くなって冷たいことをお言いになるとは。
フォルカー：からかわれるな。シャントット卿。卿とて、あの地獄の戦場を潜り抜けた身ではないか。もしもあの時、アトルガンの支援があれば……。
シャントット：それこそ大変なことになっていたと思いますけれど？
フォルカー：なんだと!?
シャントット：アトルガンは、今までにも数多の国を併呑し……近頃では東方諸国にまで触手を伸ばしている、虎狼のごとき国。彼の国の軍勢を呼ぶということは、デーモンを退治するために、ドラゴンの用心棒を雇ったようなものですもの。

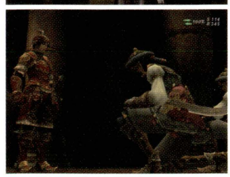
アルザビ皇宮にて

アトルガンM11「双蛇の謀」

アミナフ：（皇宮にもどったラズファードの前でひざまずき）ラズファード様、お待ち申しあげておりました。ガッサド様よりの伝言が……傭兵に「鈴」をつけた、とのことです。
ラズファード：かの四国に通じる冒険者か……。
リシュフィー：御意。
ラズファード：……良い知らせが。魔笛がこと、順調に進んでおります。ご所望の手駒も、じきに……。
ナシュメラ2世：……そは、上々。……わらわの願い、そなたらの働きにより叶おうぞ……。
ラズファード：ありがたき御言葉……。
ナシュメラ2世：……されど、丞相。……わらわは……わらわは待ちくたびれた……。
ラズファード：恐れながら、今、しばらくのご辛抱を賜りますよう……。このこと、他国は元より我が国民にも気取られてはなりませぬ故……。
ナシュメラ2世：……承知しておる。
ラズファード：必ずや、陛下の御手に「秘宝」を……。
ナシュメラ2世：……わらわの望み、すなわち皇国の望みなのじゃ……。……忘るるでないぞ……。
ラズファード：（ラウバーンに近づき）……審判の日は近い。我らが計画を邪魔立てする者あらば……。
ラウバーン：心得ております。
ラズファード：冥界の者どもめ。好きにはさせん……。
？？？：……キニナル。めいかいノ、ものどもトハ、モシカシテ、モシカスルト、ぼうれいカ？
？？？：……そうね。死者って言ってたし……。
？？？：すばラシイ。こうきゅうノ、たいくつナひびカラ、ぬケダセルよかんガスルナ。
？？？：……うん。
？？？：アフマウヨ、それデモ、「むてノくぐつし」カ？　モウすこシ、ヤルきヲ、みセヌカ。
アフマウ：……う、うん。
ラズファード：ともかく、魔笛それ自体が目的であると思わせておくことが、何よりも……。
？？？：イツマデタッテモ、みツカラナイまてきナンカヨリ、ズットみりょくてきデハナイカ？
アフマウ：……。
ナシュメラ2世：……丞相。……わらわは、冥界よりよみがえりし者どもについて聞いてみたい……。
ラズファード：……？　恐れながら陛下、それは民の噂話にすぎませぬ。お心に留められませぬよう……。
ナシュメラ2世：……それでよい、申してみよ……。
？？？：ウム。せいこうさまモ、わカッテラッシャルヨウダナ。



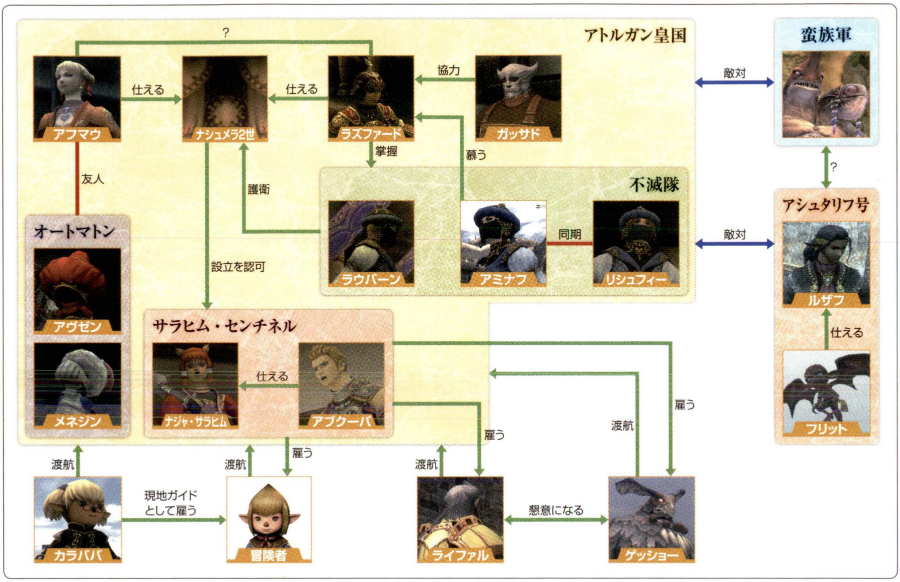




登場人物

アトルガンの秘宝ミッション



姉御肌の傍若無人なネコ社長

ナジャ・サラヒム

Naja Salaheem



おもな登場シーン

アトルガンM02
「不滅の防人」

アトルガンM18
「泡沫の宝冠」

アトルガンM42
「巨人の懐へ」

アトルガンQ27
「昇進試験～一等傭兵」

おもな登場場所

サラヒム・センチネル

「あたいのカオに泥ぬるたぁ、いい度胸してるじゃないか!」

傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」を切り盛りするミスラの社長。愛用のモーニングスターを片手に、物事を独自の判断で進めるワンマン経営者で、社員の傭兵たちを「持ち駒」としてあつかう。お金にがめつく、すぐに機嫌を損ねて社員を怒鳴りつける短気な性格だが、ここぞという場面での判断を誤らない聡明な一面も。唯一の苦手なものは、幽霊などの現実離れした存在。

ナジャを慕う気弱な人事部長

アブクーバ

Abquhbah



おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM17
「賓客の資格」

アトルガンM38
「戦乱の兆し」

アトルガンQ27
「昇進試験～一等傭兵」

おもな登場場所

サラヒム・センチネル

「ナジャ社長は今、すこぶるご機嫌が悪いです。ふひー!」

サラヒム・センチネルの人事担当で、ナジャ社長の秘書兼引き立て役。全社員の顔と名前や、会社の重要な条項をすべて記憶している優秀な人材だが、非常に気が弱く、ナジャに振りまわされて情けない姿を見せることもしばしば。それでもナジャに心酔しているがゆえに、日々の仕事への尽力は惜しまない。社長愛用の"トゲトゲ"の手入れが毎朝の日課で、「ふひー」がログセ。

東方の情勢に明るいヤグード傭兵

ゲッショー

月照
Gessho



おもな登場シーン

アトルガンM04
「黄金の騎士」

アトルガンM07
「西風」

アトルガンM15
「漆黒の柩」

アトルガンM36
「天狗の慧眼」

おもな登場場所

アトルガン白門

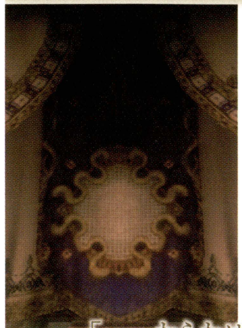
「もはや、是非もなし。
月照、参る!!!」

異端者としてヤグード教団軍を追われ、サラヒム・センチネルに所属することになったというヤグードの傭兵。獣人ながら礼節をわきまえた武人で、皇国と交戦状態にある東方諸国の情勢にくわしい。同じ傭兵のライファルと懇意になって皇国の情報を集めるなど、何らかの目的を持って行動しているフシがある。傭兵仲間の冒険者とは、互いに協力しながら任務を進める場面も。

実像が謎に包まれた君主

ナシュメラ2世

Nashmeira



おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM18
「泡沫の宝冠」

アトルガンQ22
「天駆ける剣」

アトルガンQ26
「水和ぐ盾」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「……わらわは聖皇……
……聖皇は国家なり……」

エラジア大陸の広大な領土を統治する、アトルガン皇国マジャーブ朝第16代聖皇。4年前に前聖皇ジャルザーンとその正妃が流行病で崩御したさいに即位し、皇国を支配してきた。つねに天幕の陰に身を隠して施政を行なっているため、女性であること以外は不明。魔笛に関する調査を宰相のラズファードに命じる一方、都で話題になっている幽霊船にも興味を抱くが……。

才知に富んだ聖皇の腹心

ラズファード

Razfahd



おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM32
「逢魔が時」

アトルガンM44
「少女の決意」

アトルガンQ22
「天駆ける剣」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「審判の日は近い。我らが計画を
邪魔立てする者あらば……」

聖皇の片腕となって国政の実権をにぎる若き宰相。東方諸国や蛮族との戦いで日を追うごとに疲弊していく皇国を憂い、すぐれた軍才をもって戦争に注力している。目的を達成するためには自分の手を汚すこともいとわず、ときには聖皇直属の組織「不滅隊」を率いて、みずから戦陣に立つこともあるという。宮廷傀儡師アフマウの自由奔放な行動には、日々手を焼いている模様。

オートマトン開発の功労者

ガッサド

Ghatsad



おもな登場シーン

アトルガンM10
「星気の笛音」

アトルガンM33
「砂上の楼閣」

アトルガンM38
「戦乱の兆し」

アトルガンQ56
「オートマトン」

おもな登場場所

アトルガン白門・
オートマトン工房

「……いいだろう。
お前も話を聞いてゆけ」

半自律的に動く自動人形「オートマトン」を開発したことで知られる天才人形師。国からの資金援助を背景に最初のオートマトン「メネジン」を完成させ、先皇ジャルザーンに目をかけられて以来、皇宮内でオートマトンの研究をつづけてきた。昨今では、聖皇の直轄機関である皇立文化財調査事業団の顧問錬金術師も務め、アルザダール朝時代の遺跡の調査を行なっている。

2体の人形をあやつる天真爛漫な傀儡師

アフマウ

Aphmau



おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM20
「茶屋の厄難」

アトルガンM32
「逢魔が時」

アトルガンQ26
「水和ぐ盾」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「任せてっ!
マウに、いー考えがあるの」

聖皇ナシュメラ2世に仕える、無邪気で純真なからくり士。“無手の傀儡師”の異名を持ち、アヴゼンとメネジンという2体のオートマトンを、「友人」としていつも連れている。不滅隊が目上の者として敬う様子などから、皇宮内で高い地位にあることがうかがえるが、ラズファードには頭が上がらない。ふだんは白い衣装を着ており、お忍びで行動するときは赤色の表着に身を包む。

巷でウワサの幽霊船を指揮する男

ルザフ

Luzaf



おもな登場シーン

アトルガンM15
「漆黒の柩」

アトルガンM22
「特使の御楯」

アトルガンM35
「亡国の遺産」

アトルガンM45
「ラグナロク」

おもな登場場所

アシュタリフ号

「どんな汚い手をも使う
皇国らしい失策だな……」

アラパゴ諸島の近海などに現れる幽霊船アシュタリフ号の提督。異様な妖気を内に秘めつつも、どことなく高貴な雰囲気を漂わせる人物で、この世ならざる姿の不気味な乗員たちを従える。その正体は亡国の英雄ではないかとささやかれているが、真相は不明。聖皇の勅命で幽霊船の正体を解明すべくアシュタリフ号に乗りこんだ冒険者を、「皇国のネズミ」として始末しようとする。

お調子者の元気な人形

アヴゼン

Ovjang

おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM20
「茶屋の厄難」

アトルガンQ26
「水和ぐ盾」

おもな登場場所

アルザビ皇宮



「……これハおもしろク、
なってきたゾ」

赤い帽子をかぶった、魔法使いのオートマトン。やたらと態度が大きく口数も多いのが特徴で、アフマウと一緒になってはしゃぐことが多い。メネジンの目から見た映像を、顔の部分に映し出す機能を持つ。

風格のある聡明な人形

メネジン

Mnejing

おもな登場シーン

アトルガンM18
「泡沫の宝冠」

アトルガンM19
「遇人の内懐」

アトルガンM29
「少女の傀儡」

おもな登場場所

アルザビ皇宮



「……異邦人ども、
口を慎むがよい」

甲冑姿の、白兵戦を得意とするオートマトン。人形でありながら貴族のような威厳を備えており、いつも冷静にアフマウをサポートする。自身と正反対の性格を持つアヴゼンの、良きツッコミ役。

提督に寄り添う小悪魔

フリット

Flit

おもな登場シーン

アトルガンM22
「特使の御楯」

アトルガンM30
「海賊の利」

アトルガンM37
「修羅の道」

おもな登場場所

アシュタリフ号



「提督には絶対服従!
……でしたね」

使い魔としてルザフにつき従う、ずる賢いインプ。転移魔法などを得意とし、主人の助けとなるべく手足となって働く。ルザフに絶対服従の誓いを立てているようだが、ときに主従関係を無視した勝手な行動をとることも。

冷酷なる丞相の懐刀

ラウバーン

Raubahn



おもな登場シーン

アトルガンM11
「双蛇の謀」

アトルガンM44
「少女の決意」

アトルガンQ46
「渇望」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「いずれ、貴様を喰らうことになろう……」

聖皇直属の精鋭部隊「不滅隊」の隊長を務める青魔道士。ラズファード宰相の腹心として、敵対勢力の監視や掃討といったさまざまな任務に就く。冷酷な性格の持ち主で、宰相のためとあらば非情な決断も辞さない。

丞相を敬愛する忠誠の士

アミナフ

Amnaf



おもな登場シーン

アトルガンM10
「星気の笛音」

アトルガンM42
「巨人の懐へ」

アトルガンQ26
「水和ぐ盾」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「傭兵に「鈴」をつけた、とのことです」

不滅隊の女性隊士。ラズファードの指示のもと、情報の収集や伝達のほか、要人の護衛や出迎えなど、幅広い役目をになう。幼少時に不滅隊によって拾われた過去を持ち、リシュフィーとは同期の間柄。

温厚な心を持つ青魔道士

リシュフィー

Rishfee



おもな登場シーン

アトルガンM10
「星気の笛音」

アトルガンM30
「海賊の利」

アトルガンQ22
「天駆ける剣」

おもな登場場所

アルザビ皇宮

「お止めしても無駄なのでしょう?」

不滅隊の隊士としては珍しく、人を思いやる温かさを持つ好青年。アフマウのことをよく理解しており、彼女の意思を尊重しつつ懸命に護衛を務める。若輩ながら判断力にすぐれ、虚言を的確に見破るような場面も。

俗世に疎い学究の徒

ナディーユ

Nadeey



おもな登場シーン

アトルガンM04
「黄金の騎士」

アトルガンM29
「少女の傀儡」

アトルガンQ26
「水和ぐ盾」

おもな登場場所

アトルガン白門・ワラーラ寺院

「当寺は理を探究する者に、常に門戸を開いております」

封魔堂を管理するワラーラ寺院にて、寺院に通う学僧たちの面倒を見ている老師。寺を訪れた冒険者たちの問答に応じ、開祖ワラーラの教えを説く。アフマウとは浅からぬ関係にあり、彼女の過去にくわしい。

陽気な情報屋キキルン

カカルン

Cacaroon



おもな登場シーン

アトルガンM04
「黄金の騎士」

アトルガンQ18
「主人と私」

アトルガンQ39
「愛あるがゆえに」

おもな登場場所

アトルガン白門

「チャリチャリのおと、いっちマイね? わかる?」

街の一角で情報屋を営むキキルン。貨幣などの「チャリチャリなおと」がするものと引きかえに、冒険者にさまざまな情報を伝える。「ルンルンネッタワーク」を用いて、ほかのキキルンたちと連絡を取り合えるらしい。

旅人を死地へと運ぶ船頭

フゥ・マディミン

Fhu Madihmin



おもな登場シーン

アトルガンM15
「漆黒の柩」

アトルガンM35
「亡国の遺産」

おもな登場場所

アラパゴ暗礁域

「うふふふふふふっ……。……さようなら……」

暗礁域の僻地にある渡船場で渡し守をしている謎のミスラ。幽霊船アシュタリフ号へと冒険者を運ぶかわりに、禁制のイフラマド金貨を渡し賃として求める。不気味な笑い声が印象的で、その正体はいっさい不明。

洞窟を荒らす盗っ人キキルン

ワワルン

Wawaroon



「ひみつのおたからを
はっけーんネ!!」

おもな登場シーン

アトルガンM21
「千古の渦紋」

アトルガンM28
「古寺の所縁」

アトルガンQ41
「封滅トレージアンター」

おもな登場場所

エジワ蘿洞

エジワ蘿洞で盗賊稼業を営むキキルン。いつの日か大盗賊になることを夢見ながら、洞窟内で遺跡を荒らしたり旅人を襲ったりしている。仲間のキキルンたちとは、「プンプンネッタワーク」を介して連絡を取り合う。

血気盛んな西の国の"賢者"

ライファル

Raillefal



「その不遜な呼び方、
聞き捨てならん!」

おもな登場シーン

アトルガンM03
「山猫の社長」

アトルガンM04
「黄金の騎士」

アトルガンM07
「西風」

おもな登場場所

アトルガン白門

金色の甲冑に身を包む、自称元サンドリア神殿騎士。偉そうな態度と、指揮官を思わせる戦略的な物言いは、某国の王子を連想させる。ナジャの策略で傭兵となるも、業務命令を無視して皇国の内情を探っていく。

職務に忠実な従騎士

トラビアルス

Travialce



「先ほどの非礼、
御許しください……」

おもな登場シーン

アトルガンM05
「王子の告白」

アトルガンM07
「西風」

アトルガンM38
「戦乱の兆し」

おもな登場場所

アトルガン白門

サンドリア王立騎士団の団長ラーアルの指示で動く諜報員。ライファルの護衛を主任務としつつ、皇国の実情を見聞きし、サンドリア王国の重鎮へと伝達する。礼節をわきまえた人物で、東方の忍びの技を修めた実力者。

近東の地を闊歩する厄災大使

カラババ

Karababa



「オホホホ!　ずいぶんと
興味深い趣向ですこと」

おもな登場シーン

アトルガンM19
「遇人の内懐」

アトルガンM20
「茶屋の厄難」

アトルガンM22
「特使の御楯」

おもな登場場所

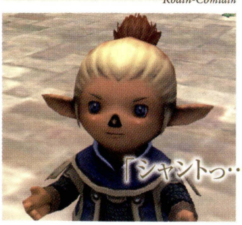
アトルガン白門

ウィンダス連邦から皇国を訪れた特命全権大使。皇宮へ案内しようとした不滅隊を無視し、茶屋へ足を伸ばしたり遺跡探検をはじめたりと、傍若無人にふるまう。どこかの博士と似ているような気もするが?

カラババを出迎える粗忽者

ロディンコミディン

Rodin-Comidin



「シャントっ……じゃなくて、
カラババさまぁ!」

おもな登場シーン

アトルガンM19
「遇人の内懐」

アトルガンM38
「戦乱の兆し」

アトルガンM42
「巨人の懐へ」

おもな登場場所

アトルガン白門

カラババの命を受けて皇国に滞在し、オートマトンの性能について調べていたタルタル。軽率な言動が目立ち、アルザビの港に着いたカラババを出迎えるさいも、彼女の名前を何度もまちがえそうになるあわて者。

高い戦闘能力を備えた魔動兵

キング・オブ・ハーツ

King of Hearts



「ツカレ★タトキ★ニハ
スィーツ★デース」

おもな登場シーン

アトルガンM19
「遇人の内懐」

アトルガンM21
「千古の渦紋」

アトルガンM41
「審判の光」

おもな登場場所

アトルガン白門

カラババの従者として行動するカーディアン。「エース」に次ぐ「キング」の名を冠しているだけあって戦闘能力が高く、口調はかなり高圧的。皇国への航海中に体内の星の実が湿気ってしまい、思考能力が落ちている。

物語の予備知識

アトルガンの秘宝ミッション

サラヒム・センチネル

関連　アトルガンM02「不滅の防人」(→P.192)など

アトルガン皇国の皇都アルザビに本社を構える傭兵派遣会社。聖皇ナシュメラ2世の認可を得た皇宮御用達の企業で、諸国から訪れた冒険者などを傭兵として雇い、公務に送り出している。ワンマン経営で知られるナジャ・サラヒム社長や人事部長のアブクーバを筆頭に、多数の構成員が在籍。社章として山猫の顔をかたどったバッジが採用されており、皇都の人々からは、正式な社名ではなく「山猫」の名前で呼ばれることも多い。



⬅サラヒム社の社長であり設立者でもあるナジャ・サラヒム。傭兵たちにとっては、恐怖のマトとなっている。



➡ナジャの片腕としていつも社内にいるアブクーバは、優秀な人材ながら気が弱く、ナジャには頭が上がらない。

不滅隊

関連　アトルガンM02「不滅の防人」(→P.192)など

精鋭の青魔道士たちによって構成された、聖皇の親衛隊。皇宮警備隊や皇都治安部隊などに大別され、聖皇の警護や反乱分子の鎮圧をおもな任務とする。魔物の力を行使するためか、正規軍との関係は良好とは言えず、皇都の人々からも畏怖の対象とされている模様。



⬅隊長のラウバーン以下、アミナフやリシュフィーほかが在籍。彼らに直接指令を出すのは、宰相ラズファードだ。



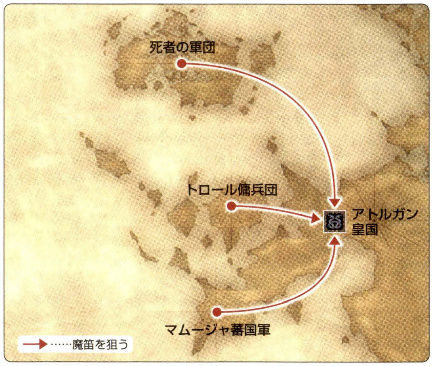
➡各地の監視哨には、アサルト(敵地に精鋭を送りこむ急襲作戦)の監察官として不滅隊の隊士が配備されている。

魔笛

関連　アトルガンM04「黄金の騎士」(→P.193)など

「星気の風」と呼ばれる風を吹き出し、人の耳に聴き取れない音色を奏でる至宝。その音色は、皇都の人々に勇気や活力を与え、皇国を繁栄へと導いてきたという。それゆえに、皇国と敵対する蛮族たちも魔笛を欲しており、これを奪うべく皇都への侵攻をくり返している。

◆ **魔笛をめぐる勢力**



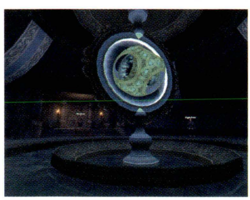


⬅魔笛はワラーラ寺院の僧が管理する封魔堂に安置されており、皇国最強の将軍「五蛇将」が警護を務める。

ゴルディオス

関連　アトルガンM04「黄金の騎士」(→P.193)など

ワラーラ寺院にある不可思議な球状の装置。ワラーラ哲学の開祖である賢者ワラーラによって、かつて一度だけ紐解かれ、世界の理が読まれた宝物と伝わる。現在では、賢者が得た理を知ろうとする学僧たちによって、日々ゴルディオスのほころびが探されているらしい。



⬅クォン、ミンダルシア両大陸ではゴルディオスは超新星の名として知られるが、近東では装置の名となっている。

皇立文化財調査事業団

関連 アトルガンM09「聖跡の巡視」(→P.195)など

歴史的遺産の調査を目的とする、聖皇直轄の調査機関。著名な人形師ガッサドが主宰する団体であり、皇宮が抱える錬金術師たちが所属している。最近では、貴重な文化財の保護や古代文明の研究を行なうべく、アルザダール文明遺跡群の調査を進めているという。その活動の裏には、隠された真の目的があるようだが……？



←不滅隊と行動をともにすることが多い皇立文化財調査事業団。その全貌は、いまだ公にはされていない。

オートマトン

関連 アトルガンM10「星気の笛音」(→P.195)など

皇国領内で広く用いられている、半自律型のからくり人形。ストリンガーと呼ばれる操作棒を用いて多種多様な動きをさせることができ、その用途は曲芸から戦闘に至るまで非常に幅広い。また、人形でありながら自分の意思を持っており、人の言葉を話すことも可能。オートマトンをあやつったり調律したりできる者は、近東において「からくり士」と呼ばれている。

■オートマトン完成の経緯

50年前、ガッサド率いる職人集団が、国庫から支給される潤沢な資金を用いて最初のオートマトン「メネジン」を完成させた。その質は、現在とはかけ離れた粗悪なものではあったが、当時の皇太子ジャルザーンは深い興味を示す。そして、引きつづきガッサドが研究を許された結果、現在のオートマトンが生まれた。



←近東の各所で見られるオートマトン。もともとは、皇国の建国神話に登場する巨大人形を目標に作られたとされる。



➡はじめはジャルザーンの手に渡ったメネジンだが、現在は無手の傀儡師アフマウがアヴゼンともども従えている。

アシュタリフ号

関連 アトルガンM11「双蛇の謀」(→P.195)など

エラジア大陸北西の暗碧海に出没する幽霊船。十数年前に、とあるキキルンがアラパゴ諸島ではじめて目にしたのを皮切りに、アラパゴ諸島近海を中心とする各地で目撃されるようになった。その正体は、皇国との戦いで200年前に滅亡したイフラマド王国の海賊船、ブラックコフィン号であるとのウワサも聞かれる。

■イフラマド王国

小国ながら、交易で得た莫大な富と、精強な海軍を抱えていた海運国家。海の支配権をめぐってアトルガン皇国と対立し、一時は対等に渡り合っていたが、やがて王都陥落の憂き目に遭い、残存勢力も掃討され滅亡した。王国の領土だった土地は皇国に併合されており、現在の皇都アルザビも、もとはイフラマドの都だったという。



←当初は沈没した皇国の客船だと言われていた幽霊船だが、最近ではブラックコフィン号と同一視する声が大きい。

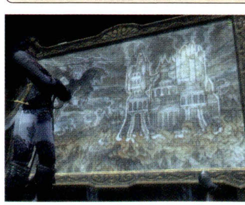
審判の日

関連 アトルガンM30「海賊の利」(→P.201)など

宿敵関係にある白き神アレキサンダーと黒き神オーディンが戦い、その勝者が正義の裁定をくだす運命の日。「ラグナロク」とも呼ばれる両者の戦いは、天空に巨大な穴を開き、地上にはおおいなる嵐を吹き降ろすと言われており、戦いの影響で900年前には旧アルザダール文明が一夜にして滅びたとの伝承も残る。

◆ラグナロクの伝承

ふたつのかたまりが出会うとき
ひとつのかたまりは黒きを感じ
ひとつのかたまりは白きを思い
大きな嵐が生まれる
嵐は天にのぼりはじめ
ぶつかり砕け散るだろう



←アシュタリフ号の船内には900年前のアレキサンダーとオーディンの戦いを描いた絵画が飾られている。



ミッションの流れ　アトルガンの秘宝ミッション

この物語では、謎の至宝「魔笛」を抱える近東の大国アトルガンを舞台に、世界に騒乱をもたらす巨大な陰謀と、それに立ち向かう人々の姿が描かれていく。

- アトルガンM01「聖蛇の国」 P.192
- アトルガンM02「不滅の防人」 P.192
- アトルガンM03「山猫の社長」 P.193
- アトルガンM04「黄金の騎士」 P.193
- アトルガンM05「王子の告白」 P.193
- アトルガンM06「東風」 P.194

忍び寄る争乱の気配

エラジア大陸へと渡った冒険者は、皇都アルザビでナジャと出会い、なかば強引に傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」に入社させられる。傭兵としての任務を遂行するなか、蛮族が獲得に躍起になる皇国の秘宝「魔笛」の存在が判明。魔笛が持つ力に危険性を感じた"賢者"ライファルの書状を受けて、アルタナ四国による臨時会談が開催される。

- アトルガンM07「西風」 P.194
- アトルガンM08「傭兵のつとめ」 P.194
- アトルガンM09「聖跡の巡視」 P.195
- アトルガンM10「星気の笛音」 P.195
- アトルガンM11「双蛇の謀」 P.195
- アトルガンM12「無手の傀儡師」 P.195

暗碧海をさまよう幽霊船

アルタナ四国の依頼により、皇国の真意を探ることになった冒険者。その一方、暗碧海に出没するという幽霊船のウワサに興味を覚えた聖皇の一声で、冒険者は宮廷傀儡師アフマウの指揮のもと幽霊船の正体を解明するよう命じられる。

- アトルガンM13「亡国の墳墓」 P.195
- アトルガンM14「海豚の紋章」 P.195
- アトルガンM15「漆黒の柩」 P.196
- アトルガンM16「幽冥の海賊」 P.196
- アトルガンM17「賓客の資格」 P.196
- アトルガンM18「泡沫の宝冠」 P.196

亡国の王子の復活を予感し

海洋騎士の亡霊との戦いや、幽霊船アシュタリフ号での出来事を経て、船の正体が亡国イフラマドの海賊船ブラックコフィン号であると明らかに。また、イフラマド王国の海賊たちを率いていたルザフ王子の復活や、聖皇ナシュメラ2世がラズファード宰相の傀儡と化している事実も示されていく。



- アトルガンM19「遇人の内懐」 P.197
- アトルガンM20「茶屋の厄難」 P.197
- アトルガンM21「千古の渦紋」 P.198

傍若無人なウィンダスの特命大使現る

聖皇との謁見を放棄し、エジワ蘿洞の探索に向かった特命大使カラババ。好奇心から洞窟へ先まわりしたアフマウは、オートマトンのアヴゼンを何者かに連れ去られてしまう。

NEXT PAGE

- アトルガンM22「特使の御楯」 P.198
- アトルガンM23「宴遊の終幕」 P.198
- アトルガンM24「悪魔と悪鬼と」 P.199
- アトルガンM25「運命の歯車」 P.199

明かされる皇国の暗部

反皇国を旗印に、ルザフが蛮族軍と同盟を組むべく行動していることや、かつて皇国が合成獣を生み出す禁断の実験を行なっていたことが判明する。

- アトルガンM26「魔蛇の封蝋」 P.199
- アトルガンM27「貴人の失踪」 P.199
- アトルガンM28「古寺の所縁」 P.200
- アトルガンM29「少女の傀儡」 P.200
- アトルガンM30「海賊の利」 P.201

さらわれた無手の傀儡師

失踪したアヴゼンを捜すため、皇宮を抜け出すアフマウ。蛮族の拠点でアヴゼンが発見され、「伝説の鉄巨人」を復活させようという皇国の計画も露見するが、ルザフによって、アフマウたちはアシュタリフ号へとさらわれることに。

- アトルガンM31「暗雲の去来」 P.201
- アトルガンM32「逢魔が時」 P.201
- アトルガンM33「砂上の楼閣」 P.202

すれちがうふたり

ルザフの計らいでラズファードと再会したアフマウは、合成獣と行動するラズファードに反発。アフマウの正体と、ルザフに「冥路の騎士」の力が宿っていることが発覚したのち、アフマウは自分の意思でルザフのもとに身を寄せる。

- アトルガンM34「山猫の皮算用」 P.202
- アトルガンM35「亡国の遺産」 P.202
- アトルガンM36「天狗の慧眼」 P.203
- アトルガンM37「修羅の道」 P.203

ルザフの交わした契約

ルザフは、冥路の騎士として救世主アレキサンダーと戦う契約をオーディンと結んだとアフマウに明かす。契約を解消しようと動くルザフだが、交渉は失敗。神々の決戦の日——世界を焼き尽くす「ラグナロク」の勃発が間近に迫る。

- アトルガンM38「戦乱の兆し」 P.204
- アトルガンM39「連合の混迷」 P.204
- アトルガンM40「紐解ける理」 P.204
- アトルガンM41「審判の光」 P.205

放たれた聖なる矢

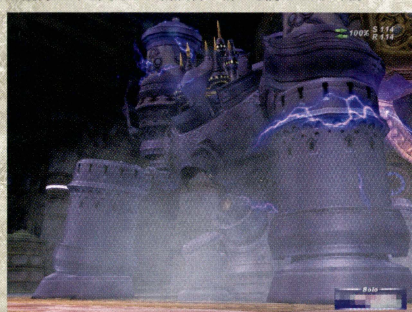
ルザフは皇国に捕らわれ、「機関巨人」を利用してアレキサンダーの力を得ようとするラズファードの計画は実行に移されようとしていた。西方諸国は、皇国との戦争とラグナロクの勃発を回避するべく冒険者たちを飛空艇で送り出すが、起動した機関巨人の攻撃で飛空艇は撃ち落とされてしまう。

- アトルガンM42「巨人の懐へ」 P.205
- アトルガンM43「蒼獅子の最期」 P.205
- アトルガンM44「少女の決意」 P.205
- アトルガンM45「ラグナロク」 P.205
- アトルガンM46「戴冠の儀」 —
- アトルガンM47「大団円」 —
- アトルガンM48「永遠の傭兵」 —

EPILOGUE

機関巨人をめぐる決戦

アフマウはラズファードを説得して機関巨人を止めることを決意し、冒険者とともにナイズル島の深部へ向かう。しかし、巨人の力で皇国を守るという大義を掲げるラズファードは説得に耳を貸さず、冒険者に戦いを挑むのだった。



物語の舞台

アトルガンの秘宝ミッション



1 アトルガン皇国(皇都アルザビ)

関連 アトルガンM01 など

アトルガン皇国の西の首都。辺民街区には冒険者が所属することになる傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」が、皇民街区には聖皇が住むアルザビ皇宮がある。アトルガンの秘宝ミッションは、この都市を中心に展開していく。

2 カダーバの浮沼

関連 アトルガンM02 アトルガンM13 など

アラパゴ諸島のアズーフ島に広がる陰鬱な湿地帯。年間を通して濃霧に覆われており、かつてはこの地でアトルガン皇国とイフラマド王国の激戦がくり広げられたという。西部の墓地には、イフラマドの海洋騎士ジャザラートが眠る。

3 アラパゴ暗礁域

関連 アトルガンM02 アトルガンM15 など

多くの船の残骸が見られる魔の海域。昔から海の難所として知られ、皇国に滅ぼされたイフラマド王国の最後の拠点でもあった。暗礁域のはずれの渡船場では、フゥ・マディミンが幽霊船アシュタリフ号への連絡艇を出している。

4 ジュノ大公国

関連 アトルガンM06 アトルガンM40 など

クォン、ミンダルシア両大陸の中継地点に位置する都市国家。屋上のル・ルデの庭には、大公が執務などを行なうオーロラ宮殿がある。ミッション中では、この宮殿でアルタナ四国による臨時会談や軍事会議が開催されることに。

5 アルザダール文明遺跡群

関連 アトルガンM10 アトルガンM42 など

皇都アルザビの近海にある巨大な遺跡。古代アルザダール朝の高度な建築技術がそこかしこに用いられており、最近まで内部の観覧が禁止されていた。皇国の抱える皇立文化財調査事業団によって、日々調査が行なわれている。

6 エジワ蘿洞

関連 アトルガンM21 アトルガンM28

ワジャーム樹林の地下に広がるコケむした洞窟。古代オルドゥーム文明の石柱や祭壇などが残っており、雷の力を応用した遺物が発見されることもあるという。冒険者は、特使カラババの現地ガイドを務める形でこの洞窟を訪れる。

7 ゼオルム火山

関連 アトルガンM22 アトルガンM23

ザザーダ島とボゾルド島というふたつの島を形成した活火山。トロール傭兵団の支配下にあり、草木の育たぬ死の大地として有名。ボゾルド島の地下にあるナバゴ処刑場では、カラババとともに合成獣キマイラと戦うことになる。

8 マムーク

関連 アトルガンM29 アトルガンM30

マザカラ半島西部の森林地帯に築かれた、マムージャ族の都。広場の各所には、一族の住居とおぼしき木造の建築物が建つ。また、都を抜けた先にある翡翠廟では、マムージャ四天王と僭主グルージャジャによる合議が開かれる。

9 ハザルム試験場

関連 アトルガンM37

カダーバの浮沼の先にある、アトルガン皇国の秘密施設。かつてこの場所では、禁断の錬金術による生物の合成実験が行なわれていた。現在施設は使われていないが、実験場内には合成獣が放置されたままになっているという。

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI
アトルガンの秘宝

Treasures of Aht Urhgan

ミッションストーリープレイバック

アトルガンの秘宝ミッション

数々の国を併呑し、大国として覇を唱えてきたアトルガン皇国。しかし、十年以上にもわたる東方諸国との争いに加え、近年反旗をひるがえした蛮族の侵攻もあり、国の疲弊は極致に達していた。そんななか、冒険者は兵員輸送船で近東の地に降り立つ。ヴァナ・ディール全土を揺るがす陰謀が、皇国で動き出そうとしているとも知らずに――。

Pick up! ナジャの差し入れ

ナジャが冒険者に命じて不滅隊のもとに届けさせる差し入れとは、「華美で妖艶で清楚な香り」を放つ、芳香剤のようなもの。不滅隊の隊士によると、ゾワという国でしか採れない貴重なオイルから作られたものらしい。この情報は、ナジャの隠された出自を示すひとつの伏線となっているのだ(→P.369)。



⬆辺境の地に送られ疲弊した不滅隊の隊士は、ナジャの差し入れに歓喜する。

アトルガンM01「聖蛇の国」
アトルガンM02「不滅の防人」

関連 ジュノQ39「アトルガン皇国へ」(→P.311)

近東の地での災難

近東の大国、アトルガン皇国へと渡り、傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」に足を踏み入れた冒険者。そこで出会った豪腕社長ナジャ・サラヒムは、冒険者が傭兵になりにきたと決めつけ、辺境に派遣された不滅隊の隊士に差し入れを届けるよう指令をくだす。任務を終え、冒険者が社にもどってくると、ナジャはサギのような手口で、冒険者を強制的にサラヒム・センチネルへ入社させてしまう。



⬅皇国から離れた監視哨で監察官を務める不滅隊の隊士に、冒険者は差し入れを届ける。

「あたいの下で働くからには、それ相応の覚悟をしてもらうよ」


➡冒険者の名前を勝手に契約書に書き、サラヒム社に入社させるナジャ社長。

会話 サラヒム・センチネルへの入社

ナジャ・サラヒム：さて……、と。これで晴れて、あんたも我が社の「正社員」になったってわけ。御入社おめでと～！　さてと……あたいの下で働くからには、それ相応の覚悟をしてもらうよ。……ん？　なんだか、不満そうだネェ。まさか「二等傭兵」ってとこがひっかかってんのかい？　(机をたたきながら)なめんなよっ！　あんたが西の国の騎士サマだろうが、銃士サマだろうが、魔戦士サマだろうが、んなこたぁ、あたいの知ったことじゃない……忘れてもらっちゃ困るのはあんたは傭兵としちゃ、ずぶの素人だってことさ。

Pick up! 蛮族に狙われる魔笛

4年前に前聖皇が崩御して以来、それまで皇国に従っていた蛮族軍は反乱を起こし、魔笛を狙って皇都に侵攻するようになった。現在疲弊の極みにある皇国は、民にも多くの犠牲者を出したが、それでも魔笛を守ろうとしている。そのことに違和感を覚えたライファルは、魔笛がサンドリアの「聖剣」(→P.62)に準ずる力を秘めている可能性があると考え、祖国に危険を知らせる書状を書いた。

Pick up! ライファルの正体

魔笛に関する情報をしきりに集める傭兵騎士ライファルの正体は、サンドリア王国の第一王子であるトリオンだ。彼はかつて、国賓として皇国に招かれたことがあり、現聖皇ナシュメラ2世とも顔見知りの関係にある。そのためか、トリオンは王子の身分を隠し、「傭兵ライファル」としてアトルガンに渡ってきたのだ。



⬆冒険者との問答のさなか、ライファルはつい自分の本名を明かしてしまう。

アトルガンM03「山猫の社長」
アトルガンM04「黄金の騎士」

関連　アトルガンM07「西風」(→P.194)

魔笛の謎を追うサンドリア騎士

傭兵として公務に励む冒険者は、同じく傭兵になった元サンドリア騎士のライファルと出会う。情報屋のカカルンや、ワラーラ寺院の老師ナディーユから話を聞き、皇国の秘宝「魔笛」のことを知るふたり。さらに、ヤグードのゲッショーから魔笛が楽器の一種だと聞いたライファルは、蛮族に攻めこまれながらも皇国が魔笛を守ろうとしていることに不信感を強める。そして彼は冒険者に、重要な知らせだと言い添えて書状を渡すと、それをサンドリア王国のドラギーユ城にいるハルヴァー宰相に届けるよう指示するのだった。



⬅ゲッショーから魔笛が持つ不思議な力のことを聞き、ライファルは魔笛に対する疑念を深めていく。

「よもや、我が国の『剣』に匹敵するような代物とも思えぬが、もし……」

アトルガンM05「王子の告白」

関連　アトルガンM38「戦乱の兆し」(→P.204)

近東からの知らせに揺れる王国

冒険者が届けた書状の筆跡から、それがサンドリア第一王子トリオンによって書かれたものと知るも、"達筆すぎて"内容が読み取れず困惑するハルヴァー宰相。そこへ現れたラーアル騎士団長は、城を抜け出したトリオンを追跡していたというトラビアルスに、トリオンの行動の一部始終と、皇国の現状を話させる。そして、書状を読み解き、魔笛が第二の水晶大戦を引き起こす危険性を持つことを知ったピエージェ王子は、ハルヴァーに命じ、臨時四国会談の開催を各国に要請した。

「なんと、嘆かわしい」



⬅トリオンが冒険者として皇国へ渡ったことを知り、ハルヴァー宰相は頭を悩ませる。



➡ピエージェは一連の事情を知る冒険者に対し、臨時四国会談へ参加するよう頼む。

会話　魔笛についての語り合い

ゲッショー：「星気(せいき)の風」。この言葉を、街の者たちが話しているのを耳にいたした。
ライファル：星気の風？
ゲッショー：然様。「魔笛」なる宝物から吹き出る風のこととか。なんでも、その魔笛を「座(くら)」に安置すれば、その風がいずこからともなく吹き出し、霊験あらたかな音色を奏でるそうでござる。
ライファル：なんとも面妖な……。魔笛というからには楽器の類には違いないのだろうが……。

会話　王子の書状を読み解いて

ピエージェ：……かの地には、獣人が皇国に攻め寄せる強力な原因が、存在するそうだ。兄上の言葉を、そのまま伝えるので、落ち着いて聞くがよい。「……故に、皇都を獣人どもがつけ狙う主たる原因はただひとつ。『魔笛』と呼ばれる宝物である。魔笛とは、耳に聞こえぬ美しき旋律を奏で、人、獣人を問わず、辺りにいる者すべてを、底知れぬ霊力で包みこみ、陶然とさせるものであるらしい。当地では、その音色を乗せた風を『星気の風』と呼び、ありがたがっている……」。
ハルヴァー：……トリオン様のご懸念が、わかって参りました。

Pick up! 四国と皇国の関係

　アルタナ四国の臨時会談の席においては、皇国を危険視する声こそあがるものの、蛮族との戦いで疲弊する皇国に援軍を送ろうという意見は出ない。これには、過去の出来事に起因する深い理由がある。水晶大戦当時、皇国はアルタナ四国の総計をも上まわる圧倒的な兵力を抱えていた。にもかかわらず、戦争の終結まで皇国は一兵たりともアルタナ連合軍に援軍を送らなかったため、四国は皇国に対して強い不信感を抱いているのだ。

Pick up! 東方の事情に通じるゲッショー

　このミッションで挿入される回想シーンでは、皇国と東方諸国の戦争についてライファルとゲッショーが語り合う。そのさい、ゲッショーは戦争の状況について詳細な知識を披露するばかりか、東方諸国が虚ろなる闇（→P.149）に悩まされていることを知っているそぶりも見せる。博識ぶりに驚くライファルに、耳学問だと話すゲッショーだが……？



⬆ゲッショーは、トラビアルスが東方の忍術を会得していることも言い当てる。

アトルガンM06「東風」

関連 アトルガンM40「紐解ける理」（→P.204）

開かれた臨時四国会談

　サンドリアの要請で、アルタナ四国の首脳陣がジュノのオーロラ宮殿に集まった。ピエージェは皇国の現状を一同に説明したのち、蛮族が獲得に躍起になる魔笛の危険性を口にする。魔笛について議論を重ねるうちに、皇国は魔笛を目立つ場所に置いて蛮族と争っている裏で何か巨大な計画を立てているのではないか、との推測に至る首脳陣。皇国への警戒心を強めた彼らは冒険者に、傭兵として功績を上げ、皇国の目的を探るよう頼む。



⬅ウォルフガング、フォルカー、シャントット――各国の重鎮がサンドリアの招集に応じる。



「彼の国の本当の目的について、探ってもらいたいと思うのだ」

➡アトルガン皇国の陰謀を解き明かすべく、ピエージェはアルタナ四国を代表して冒険者に協力を要請する。

アトルガンM07「西風」
アトルガンM08「傭兵のつとめ」

関連 アトルガンM36「天狗の慧眼」（→P.203）

去りゆく黄金の騎士

　皇国の内情を探る役目をになった冒険者は、ライファルに状況を報告するべく皇都の茶屋を訪れる。しかし、冒険者の前に姿を現したのは、ヤグードのゲッショーだった。冒険者と同様にサラヒム・センチネルの傭兵になったという彼は、ライファルがトラビアルスを残して祖国へ帰ったことを伝えると、ライファルから預かった書状を冒険者に渡し、その場を去っていく。



⬅異端者としてヤグード教団軍を追われ、皇都で傭兵の任に就いたと語るゲッショー。



➡ライファルが皇都から去ったと知り、ナジャはやっかいな傭兵がいなくなったと喜ぶ。

会話　忍び寄る戦乱の気配

ウォルフガング：まさか……それほどの脅威が、たかが楽器に？
ピエージェ：少なくとも、書状をくださった賢者はそれを懸念しておられる……。やがて魔笛は我らが諸国をも巻き込む、新しき大戦の発火点となるやもしれぬ、と。
ウォルフガング：なっ！
フォルカー：……ピエージェ卿。一国の代表を担う者が、軽々しく口にしてよいことではないぞ！
ピエージェ：失敬した。これは、あくまでも賢者の推測にすぎぬ。詳細を、実際に見聞してきた、この冒険者に聞くとしようではないか。

だいじなもの　ライファルの書置き

たっぴつな字で、「国に帰る。」
……と書かれた、羊皮紙。
かろうじて、読めた。

　ライファルが、皇国を去るさいに冒険者に向けて残した書状。読むのが困難なほど悪筆で、内容も簡潔そのものだが、伝言ですまさず書状で別れを告げるあたりに、彼の義理堅さが感じ取れる。

Pick up! 海底遺跡群に隠された謎

アルザダール海底遺跡群は900年前から皇都の近郊にある巨大な遺構で、アルザダール朝末期の高度な建築技術がそこかしこに用いられている。太古の移動装置がいまも機能しているなど、数多くの謎を秘める遺跡だが、なかでもガッサドは、柱の構造に注目した。彼によると、どうやら遺跡の柱には、回転や伸縮をした形跡が残されているらしい。



⬆環境の変化に耐えるために柱を特殊な造りにしたとガッサドは推測するが……。

Pick up! 幽霊船アシュタリフ号

皇国が調査に乗り出すよりもずっと前から、皇都では幽霊船の存在が話題になっていた。当初は沈没した皇国の客船アシュタリフ号だろうと言われていた幽霊船だが、一部では、皇国に滅ぼされた亡国イフラマドのブラックコフィン号が正体ではないかとの見かたもある。その理由は、ブラックコフィン号の絵画を所持していたひとりの人物が、絵画と幽霊船の姿が似ていると言いはじめたことにあるようだ。

アトルガンM09「聖跡の巡視」
アトルガンM10「星気の笛音」
アトルガンM11「双蛇の謀」

関連 アトルガンM29「少女の傀儡」(→P.200)

古代の技術が眠る遺跡にて

ある日サラヒム社を訪れた冒険者に、ナジャは皇国から仕事の依頼があったことを伝える。皇立文化財調査事業団が調査中のアルザダール海底遺跡群へおもむき、遺跡内の見まわりをしてほしいというのだ。依頼を引き受け、さっそく向かった遺跡には、事業団の面々の姿があった。団の顧問を務めるガッサドは、皇都にあるものとは別に存在する4つの魔笛を探してほしいと冒険者に頼む。

「魔笛は1つではない」



⬅ガッサドは、4つの魔笛があれば皇国と蛮族の戦いを止められるかもしれないと話す。



➡冒険者が任務を終えたころ、皇宮では街をさわがす幽霊船に聖皇が興味を示していた。

会話　事業団の真の目的

ガッサド：そもそも魔笛は、かつて我が国で大流行した鎖死病を鎮めるため、時の聖皇さまによって皇都に持ち込まれた。病に苦しむ民を、そして内憂外患の皇国を救わん、とな……。だが、魔笛は1つではない。……と言ったら、お前は驚くだろうか？　皇都で激しい争奪戦が繰り広げられているあの魔笛の他に、実は、4つの魔笛がかつて存在していたことが古文書や遺物より確実視されていてな。それらを見つければ、あるいは、この果てしなく無益な争いを止められるかもしれない。そう、我々事業団は考え、失われた魔笛を追い求めているのだよ。

アトルガンM12「無手の傀儡師」
アトルガンM13「亡国の墳墓」
アトルガンM14「海豚の紋章」

関連 アトルガンM16「幽冥の海賊」(→P.196)

若き宮廷傀儡師の訪問

聖皇の使者として、宮廷傀儡師のアフマウがサラヒム社にやってきた。彼女に付き添う不滅隊隊士アミナフとリシュフィーは、「皇都でウワサの幽霊船アシュタリフ号の正体を突き止めよ」との聖皇の勅命を伝える。幽霊船が目撃されるというアラパゴ諸島へ渡り、現地の町ナシュモで情報を集める冒険者。つづけて向かった西方の墓地で、冒険者は亡国イフラマドの海洋騎士の霊を倒す。



⬅やけに態度の大きなオートマトン、アヴゼンを連れてサラヒム社を訪れたアフマウ。



➡冒険者に倒された海洋騎士の亡霊は、皇国への憎しみを口にしながら消滅していく。

「たまらヌ……アトルガン……恨めしキ」

会話　幽霊船の調査命令

アミナフ：ナジャ。聖皇ナシュメラ様よりの、勅命を伝える。
ナジャ・サラヒム：ははーっ。
アミナフ：「……サラヒム・センチネル。余、ナシュメラは民草の心を安泰にさせんがため、巷で噂の幽霊船の正体解明を命ず。また、もしこれが何者かの策謀である場合、これを阻止せよ。ナシュメラ2世。」
ナジャ・サラヒム：……ゆ、幽霊。
アミナフ：なにか、異存でも？
ナジャ・サラヒム：いえ……。ナジャ・サラヒム、つつしんでお受けいたします。

Pick up! イフラマド王国の滅亡

イフラマド王国は、約200年前まで海の支配権をめぐって皇国と対立していた海運国家だ。その滅亡の発端は、蛮族軍と手を組んだ皇国によって、わずか8日間で王都を陥落させられてしまったことにある。生き残ったルザフ王子はアラパゴ諸島に臨時政府を設立し、王国艦隊を率いて皇国海軍に勝利を重ねたが、母港を突き止められたせいで形勢が逆転。王国軍の残党は一網打尽となり、ルザフの乗るブラックコフィン号も海に沈められてしまった。

Pick up! 聖皇と宰相の関係

皇国における実質的な権力は、聖皇ではなく、宰相ラズファードがにぎっている。本来は聖皇の親衛隊である不滅隊を宰相が指揮していることからも、それは明らかだ。ただし、サラヒム・センチネルの設立については宰相らの反対を押し切って聖皇が独断で認可した経緯があり、聖皇もただの宰相の傀儡というわけではない模様。



⬆ラズファードは、自分が仕える相手である聖皇に対して高圧的な態度で接する。

アトルガンM15「漆黒の柩」
アトルガンM16「幽冥の海賊」

関連 アトルガンM22「特使の御楯」(→P.198)

亡霊たちの船に乗りこんで

墓地での出来事をもとに、幽霊船の正体は亡国イフラマドのブラックコフィン号ではないか、とナジャに伝える冒険者。しかしナジャはその考えに耳を貸さず、ドゥブッカ島の西方へ幽霊船を探しに向かった傭兵と合流するよう命じる。

現地で出会った渡し守フゥ・マディミンのおかげで、冒険者は幽霊船への潜入に成功するが、謎の頭目率いる亡霊たちに包囲されてしまう。その窮地を救ったのは、冒険者と同様に幽霊船へと潜入していた傭兵ゲッショーだった。船を脱出した冒険者は、「幽霊船はブラックコフィン号で、謎の頭目の正体はイフラマド王国のルザフ王子」とするゲッショーの考えを聞く。



⬅幽霊船で亡霊たちを指揮する謎の頭目。ゲッショーによると、ただならぬ妖気を秘めているという。

アトルガンM17「賓客の資格」
アトルガンM18「泡沫の宝冠」

関連 アトルガンM32「逢魔が時」(→P.201)

聖皇との謁見

皇都へもどった冒険者は、ラズファードの招待で皇宮へ参内した。幽霊船に関する報告を聞き、人々が動揺するのではないかと不滅隊の面々が心配する一方で、聖皇は報酬の冠を冒険者に授ける。冒険者と入れかわりで皇宮に帰還したラズファードは、聖皇がラズファードの名前をかたって冒険者たちを招き入れたことを知り激高。分別をわきまえるよう、聖皇に強く言いつけるのだった。



⬅幽霊船の正体を解き明かした冒険者に、聖皇ナシュメラ2世はねぎらいの言葉をかける。



➡皇宮を離れたとたん、冒険者が聖皇から授かった冠はナジャに徴収されてしまう。

会話 "鬼神の提督"ルザフ

ゲッショー：もし、噂どおりなら、あの船の名は「ぶらっくこふぃん」。「漆黒の柩」の意でござる。されど、あとるがんの歴史書によれば、ぶらっくこふぃん号は、200年ほど前に沈められたはず……。その時、船に乗っていたのは、いふらまど王国の浪人。通称「こるせあ」でござった。「こるせあ」とは海賊がこと。されど、ただの海賊ではござらん。彼らは王国再興を悲願とし、強大なあとるがん艦隊と勇敢に渡り合った亡国いふらまどの、元御家人だったのでござる。そして、その「こるせあ」を束ね、率いていた提督こそが……。るざふ王子。鬼神の提督と恐れられた武人でござる……。

アイテム 聖皇から授かる冠



グローリークラウン
ペイナイトがはめこまれたダークオリハルコン製の冠。裏に「聖皇ナシュメラ2世がアトルガンの勇者に贈りし冠」と刻印されている。

幽霊船の正体解明の報酬として、聖皇ナシュメラ2世が冒険者に贈った冠。非常に珍しい一品だが、皇宮を出てほどなくナジャに徴収され、以降は彼女の頭上にしばらく鎮座することになる。

Pick up! メネジンの口調の謎

メネジンはカラババの高慢な態度をとがめるさいに、まるで王族のような威厳ある口調でしゃべる。自分のことを「わらわ」と呼び、あたかも聖皇であるかのように振る舞うその様子を見て、アフマウは「メネジンが聖皇さまの"マネごと"をしてしまった」と話すのだが……(→P.201)?



⬆キング・オブ・ハーツに挑発され、思わず自分を「わらわ」と呼ぶメネジン。

Pick up! ゲッショーの語る蛮族事情

蛮族たちの拠点を渡り歩いてきたというゲッショーは、冒険者にさまざまな情報を教えてくれる。マムージャ族の賢哲王が「魔笛には何か軍事的な利用法がある」と考えていることや、トロール族の拠点に幽霊船アシュタリフ号が出入りしていることなど、その内容は興味深いものばかりだ。もっとも、一介の傭兵にすぎないゲッショーが、過剰なほど蛮族たちの情勢を調べている点については、少々疑問が残る。

アトルガンM19「遇人の内懐」

関連 ――

西国から訪れた嵐

ある日、ウィンダスの特命全権大使カラババと、おともののカーディアンであるキング・オブ・ハーツを乗せた船が皇都に到着した。彼らを聖皇のもとへ案内しようとするアミナフだったが、カラババは、周囲を挑発するような高慢な態度を見せる。その態度をとがめたのはアフマウのオートマトン、メネジンだった。突如はじまったメネジンとキング・オブ・ハーツによる人形同士の戦いは、キング・オブ・ハーツの勝利にて決着。カラババは聖皇との面会を放棄し、部下のロディンコミディンの案内で茶屋へとくり出してしまう。



⬅ウィンダスの特使カラババ。高笑いと傍若無人な性格は、どこかの博士を思わせる?



➡中継画面を通して大使たちの様子を見ていたアフマウは、メネジンの言動に動揺する。

会話　全権大使の出迎え

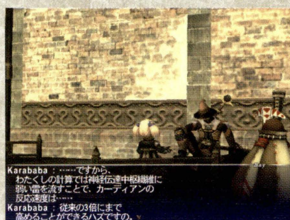
カラババ：ずいぶんとものものしい警備ですことね?
アミナフ：恐れ入ります……。
カラババ：わたくしの警護のためかしら?　それとも、まさかわたくしを警戒なさってのことですかしらね?
アミナフ：左様なことは決して……。
メネジン：……控えよ。
カラババ：あら。今なにか、おっしゃりまして?
キング・オブ・ハーツ：コイ★ツ　コワレテ★イル　ノ★カ?
メネジン：……控えよ、と述べたまで……。

アトルガンM20「茶屋の厄難」

関連 アトルガンM36「天狗の慧眼」(→P.203)

大使のガイドに任ぜられて

茶屋ではゲッショーとトラビアルスが、先ほど到着した大使カラババについて論議を交わしていた。トラビアルスが去ったのち、ゲッショーは蛮族たちの拠点をめぐって得た情報を冒険者に伝える。そのとき、ゲッショーに雷の魔法を浴びせつつカラババが姿を現した。彼女は冒険者を現地ガイドに任命し、オルドゥーム文明の遺跡があるというエジワ蘿洞へ案内するよう申しつける。



⬅カラババによると、オルドゥームの遺物に残る絶縁体があれば、カーディアンの性能を大幅に高められるらしい。



➡お忍びで皇宮を抜け出したアフマウとアヴゼンは、茶屋の屋根にひそんでカラババたちの話を盗み聞きする。

会話　怒りを燃やすアフマウ

(物陰でカラババたちの様子をうかがうアフマウとアヴゼン)
アヴゼン：コウシテ、まぢかニめニスルト、アノときノくやシサガ、ふつふつトわイテクル……。
アフマウ：そんなことより!　マウの目の前で……マウよりも先に……あのようなスィーツをいただいてるなんて……マウだって……この国で生まれたマウだって……食べたことないのに……許せない!!　マウ、いま決めた!　一生、アイツだけは許さないことにするわ。
アヴゼン：ソウダナ、それニツイテハおおイニ、さんせいスルゾ。

Pick up! 連れ去られたアヴゼン

アヴゼンをアフマウのもとから連れ去ったのは、ルザフに従う小悪魔のフリットと、マムージャ族の一団だ。フリットは、皇国にとってアヴゼンが非常に重要な存在であると前々からにらんでいた。そのため、アフマウたちが気絶したのを機に、同盟を組んだマムージャ族と協力してアヴゼンを連れ去っていく。



⬆マムージャ族の姿は、アヴゼンを持った直後にだけうっすらと見える。

Pick up! ルザフは合成獣が嫌い?

冒険者とカラババがナバゴ処刑場へ到着する少し前、ルザフがメゴマックと同盟を結ぶべくナバゴ処刑場を訪れる。ルザフとメゴマックの話し合いは、同盟の締結に向けて途中まで順調に進むものの、メゴマックが合成獣キマイラを提供しようとしたとたん、ルザフは機嫌を損ね、その場から立ち去ってしまう。のちに アトルガンM32「逢魔が時」(→P.201)で語られるが、ルザフはとある理由から合成獣を嫌悪しているのだ。

アトルガンM21「千古の渦紋」

関連 アトルガンM27「貴人の失踪」(右ページ参照)

遺物をめぐる争乱

カラババより先にエジワ蘿洞へ到着し、オルドゥーム文明の遺物を発見するアフマウとアヴゼン。しかし彼女たちは、遺跡の盗掘を目的とするワワルン一味に襲われてしまう。カラババに助けられるアフマウとアヴゼンだったが、彼女たちはカラババに敵意を表し、場は険悪な雰囲気に包まれる。さらに、キング・オブ・ハーツがアヴゼンに放った魔法で冒険者とアフマウたちは気絶。カラババに遺物を持ち去られたうえ、アヴゼンも何者かにさらわれてしまうのだった。



⬅皇都で友だちのメネジンを傷つけられたことから、カラババを敵視するアフマウたち。



➡アフマウを迎えにきたラズファードに対し、アフマウは「にいさま」と呼びかける。

アトルガンM22「特使の御楯」
アトルガンM23「宴遊の終幕」

関連 アトルガンM32「逢魔が時」(→P.201)

処刑場での闇取引

冒険者がサラヒム社へもどると、カラババが今度はナバゴ処刑場へ行きたいからと言って、その為の従者を探していた。彼女は冒険者を、処刑場までの護衛としてふたたび雇い入れる。

カラババの目的は、処刑場でトロール傭兵団の雇い主メゴマックと闇取引を行ない、合成獣の胚を手に入れることにあった。しかしメゴマックはカラババとの約束を破り、合成獣キマイラを彼女に差し向ける。冒険者の協力を得てキマイラを倒したカラババは、キマイラの翼を手に入れたことで満足し、先に皇都へ帰っていった。



⬅傭兵団を仕切るメゴマックは、合成獣の胚のなれの果てだというキマイラにカラババを襲わせる。

「……あらあら。ありきたりな展開ですこと」

会話　遺物を手に入れし者

キング・オブ・ハーツ：(地面に飛ばされた遺物を見つけ)！　カラババ★サマ　レー★ノ　ブツ★ヲ　ハッ★ケン　シマ★シタ！
カラババ：どれ、おかしなさいな。絶縁体は……。……痕跡なら、残っているようですわね。みなさま！　こちらは、どなたのものかしら？
(気絶していて返事ができない冒険者とアフマウたち)
キング・オブ・ハーツ：カラババ★サマ　ゼン★イン　シラナ★イ　ソー★デース！
カラババ：……あら、仕方ございませんわね。じゃあ、これはわたくしがいただいていきますことよ。オーホホホホホ！

会話　合成獣について語るメゴマック

メゴマック：ある場所に……「ハザルム試験場」ってアトルガンの秘密施設があってな。そこでは禁断の錬金術によって日々異なる生物どうしが合成され、新たな生物が作り出されていた……。その人工生物が合成獣……つまりは、キメラなのだ。ラミア、プーク、メロー、ハイドラ、マンドラゴラ……そこで生命を得た生物は、枚挙にいとまがないだろうな。あそこは、神の御技にも迫らんとする偉大なる知の殿堂だったんだ……。どうだ？　この話。ロマンチックだろ？

Pick up! カラバババに見送りが現れない理由

皇国に到着したときこそアミナフらの出迎えを受けたカラババだが、帰国のときには誰も見送りに現れない。どうやら、聖皇との謁見をセッティングしてもらえず腹を立てたカラババが、宰相に招待された晩餐会で魔法を使って大暴れしたことが原因のようだ。また、キング・オブ・ハーツによると、晩餐会の日にカラババは大胆にも魔笛を持ち去ろうとしたらしいが、皇国が誇る精鋭部隊「五蛇将」(➡P.364)に妨害されて失敗した模様。



⬅国際問題への発展も恐れず、好き放題に暴れてカラババは帰国する。

アトルガンM24「悪魔と悪鬼と」
アトルガンM25「運命の歯車」

関連 ——

小さな悪魔の帰国

サラヒム社の人事部長アブクーバの話では、先日宰相との会談を終えたカラババが、これから帰国の途に就くという。冒険者が急ぎ皇都の港へ向かうと、そこにはカラババとキング・オブ・ハーツの姿があった。カラババは、皇国糾弾の国際世論を盛り上げるための材料を集めることが、今回の視察の目的だったと明かす。もっとも危険な存在は魔笛だと確信した彼女は、皇宮の中枢に近づき魔笛の情報を集めるよう冒険者に依頼した。



⬅これまでの護衛の報酬を回収すべく、ナジャは冒険者をカラババのもとへ向かわせる。



➡魔笛について調べるだけでなく、アフマウとも接触するよう冒険者に伝えるカラババ。

会話　魔笛の調査を命じるカラババ

カラババ：もっともこの国で危険な代物は、やはり「魔笛」とわかりましたわ。
キング・オブ・ハーツ：ザン★ネン　デー★ス！　カラババ★サマ　イエスタ★ナイト　モー★スコシ　デ　ゲッ★ト　デシ★タ！　ガッ★デム！　サー★ペンツ　ジェネ★ラルズ　メ！
カラババ：いえ、むしろ失敗してよござんした。あの強力なアストラル風が、聖都の星の大樹に吹きつけたら、いったい、どうなっていたことやら……。いいですこと？　皇国で名を成して、もっと皇宮中枢に近づき、魔笛の情報を収集することですわ。

アトルガンM26「魔蛇の封蝋」
アトルガンM27「貴人の失踪」

関連 ——

アフマウの失踪

特使カラババをめぐる騒動が一段落したころ、冒険者を皇宮へ呼び出すラズファードの書状がサラヒム社に届いた。さっそく皇宮を訪れた冒険者に、ラズファードは「優秀な傭兵と見込んで頼みがある」と言い、不滅隊の隊長ラウバーンに説明をまかせる。ラウバーンの話によると、先日いなくなったアヴゼンを捜すために、アフマウがメネジンを連れて皇宮から姿を消してしまったらしい。彼女の捜索を命じられた冒険者は、すでにアフマウを捜しはじめているというリシュフィーと合流するべく、エジワ蘿洞へ向かう。



⬅将軍たちと話しに行ったラズファードにかわり、ラウバーンはアフマウ捜索を冒険者に依頼する。

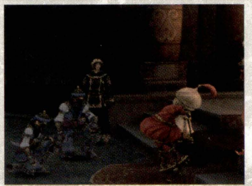
「宰相様の頼みというのは他でもない。傀儡師アフマウの捜索だ」

会話　ラウバーンの指令

アミナフ：ご自分の人形の1体、アヴゼンを捜しにエジワ蘿洞に行ったものと我々は踏んでいます。その根拠としてもう1体の人形、メネジンも行方がしれずアフマウさまが伴われたものと思われるからです。
ラウバーン：先に、我々はリシュフィーという者を派遣してはいる。しかし、1人ではなんとも心もとない。
アミナフ：不滅隊が迎えに来たと知れば、アフマウさまはお隠れになり出てこない可能性もありますから。
ラウバーン：宰相様の御下命である。ただちにエジワへ急行し、不滅隊隊士のリシュフィーと合流。手分けして、アフマウを捜索せよ。

Pick up! 幼少時のアフマウ

ワラーラ寺院では、ナディーユ老師からアフマウの過去に関する話が聞ける。その話のなかで、アフマウはアトルガンの皇族であり、幼少時はワラーラ寺院に預けられていたことが判明。また、アヴゼンは母親から、メネジンは兄からゆずり受けたオートマトンだったことも同時にわかる。



⬆前聖皇が崩御したさい、アフマウはワラーラ寺院から皇宮へと引き取られた。

Pick up! ゲッショーの策動

ゲッショーは、皇国と交戦中の東方諸国からやってきた間者だ。彼が翡翠廟を訪れた目的は、皇国が「伝説の鉄巨人」を復活させて敵対勢力を滅ぼそうとしているという情報をマムージャたちにもたらし、彼らと対皇国の共同戦線を張ることにあった。ワラーラ寺院でウソをついて冒険者たちをマムークから遠ざけようとしたのは、自分の正体が悟られるのを恐れたため。エジワ蘿洞でリシュフィーを襲った犯人も、自分の姿を見られまいとするゲッショーだ。

アトルガンM28「古寺の所縁」

関連 ——

襲われたリシュフィー

エジワ蘿洞では、リシュフィーが何者かに襲われて気を失っていた。目覚めた彼に話を聞くと、アフマウたちがエジワ蘿洞を訪れた形跡は見つけたものの、彼女たちはすでに洞窟の外へ出てしまっていたのだという。その行き先は皇都のワラーラ寺院にちがいないと考えたリシュフィーは、急いでアフマウたちを確保するよう冒険者に頼む。



⬅倒れたリシュフィーを真っ先に発見し、何かお宝を隠し持っていないかと彼の身体を調べるワワルン一味。



➡目覚めたばかりで意識のはっきりしないリシュフィーは、自分よりも先に皇都へもどってほしいと冒険者に伝える。

「間違いない……。きっと、あそこにおられる」

会話 アフマウの行き先

リシュフィー：残念だけどもう、アフマウさまはここにはおられないよ。我々の読みどおり、この辺りには、アフマウさまとメネジンさんの新しい足跡がそこここにあった。ここに立ち寄られたのは確かだったんだ……。けど、アヴゼンさんの手がかりがみつからなかったんだろうね。……なぜかって？　あきらめて、洞の外へトボトボと向かった足跡を見つけたとこだったのさ……。そしたら、このザマだよ……。でも、だいじょうぶ。行き先の心当たりはある。「ワラーラ寺院」だ。間違いない……。きっと、あそこにおられる。

アトルガンM29「少女の傀儡」

関連 アトルガンM36「天狗の慧眼」(→P.203)

蛮族たちの会合を目撃して

冒険者がワラーラ寺院を訪れると、つづけてゲッショーとリシュフィーも寺院に現れた。封魔堂にいたアフマウに、アヴゼンをゼオルム火山で見たと話したゲッショーは、公務と称してマムークに旅立つ。しかしリシュフィーは彼の虚言を見破り、マムークにこそアヴゼンがいると予測した。

マムークの奥にある翡翠廟で一同は、マムージャの幹部とゲッショーが会合をしている場面に出くわす。皇国が復活をたくらむ「伝説の鉄巨人」について話していた彼らは、冒険者たちを見つけると、その始末を騎龍王ガヒージャにまかせる。



⬅アフマウは迎えにきた冒険者たちに、アヴゼンが見つかるまで帰らないとつっぱねる。



➡リシュフィーの予想どおり、翡翠廟で会合する蛮族のもとにはアヴゼンの姿があった。

「我らの探していた……くだんのブツだ」

会話 鉄巨人を警戒する蛮族

モラージャ：『……まさか……まさか！　アトルガンめは……鉄……あの伝説の鉄巨人を……。……復活させんと、もくろんでいると？』

ゲッショー：確証はござらぬが……。

モラージャ：『なんということだ！　……鉄巨人……。エラジアを……炎に包んだ……機械。まさか……ヤツら……ヤツら……。……我らを、攻撃……根絶やしに……する……気……か？』

グルージャジャ：『モラージャ!!　……うろたえるな。……客人の前で……見苦しい。……貴様、それでも……一族の王、か？』

Pick up! 「審判の日」の絵画

アシュタリフ号にある「審判の日」の絵画は、900年前の鉄巨人アルザダールと冥路の騎士の戦いを描いたもの。両者の死闘は天変地異をもたらし、地上から1年間夜を奪ったとされている。各地のアルザダール海底遺跡群の正体は、冥路の騎士との戦いで分解した鉄巨人の体躯で、柱に回転や伸縮の形跡が見られるのは(→P.195)、もともと遺跡全体が別の形をしていたためだ。

Pick up! 聖皇継承の経緯

ラズファードは前聖皇の長男であり、本来は聖皇の後継者だったが、ある日東方戦線で重傷を負ってしまった。ラズファードが助かるには魔物の血を輸血するしか方法がなく、結果として彼は人ならざる身体となる。そのため、前聖皇はラズファードではなく、彼の妹のアフマウを後継者としたのだ。以降、アフマウは天幕の裏側で執政を行なうようになり、表に出るときは、メネジンに聖皇の役目をまかせていた。



⬆ペリキアの地で、ラズファードは聖皇継承の真実をはじめてアフマウに明かす。

アトルガンM30「海賊の利」
アトルガンM31「暗雲の去来」

関連 アトルガンM35「亡国の遺産」(→P.202)

若き蒼獅子の最期

ガビージャを撃退するも、突如現れたルザフと使い魔のフリットによって、アフマウと彼女の人形たちはさらわれてしまった。その直後、蛮族の大群が近づいてくるのを察知したリシュフィーは、命をなげうって冒険者を翡翠廟から脱出させる。

ルザフの行方を追うべく訪れたドゥブッカ島で、アミナフと出会う冒険者。彼女は同期だったリシュフィーの死を悲しむ様子を見せつつも、ペリキアでアフマウたちを捜すよう冒険者に命じる。

「『審判の日』……」



⬅アフマウはさらわれた先の幽霊船で、900年前の「審判の日」を描いた絵を目にする。



➡倒れたリシュフィーのためにも、アフマウを見つけてほしいと冒険者に頼むアミナフ。

アトルガンM32「逢魔が時」

関連 アトルガンM35「亡国の遺産」(→P.202)

聖皇ナシュメラ2世の真実

ペリキアでは、ラズファードが蛮族ラミアを引きつれてアフマウを捜索していた。ラミアをあやつる笛の音を聞いたルザフはアフマウに、200年前にも皇国軍が合成獣であるラミアを使い、ルザフの仲間たちを一掃したと話す。

ルザフによってラズファードのもとに運ばれたアフマウは、邪悪なラミアを使うことは人の道に反していると直言。口論のさなか、アフマウの正体が聖皇ナシュメラ2世だと判明する。その直後、皇国への怒りに燃えるルザフの身体から、突如冥路の騎士が出現。騎士がラミアたちを葬ったとたん、ルザフは気を失ってしまう。なおもラズファードに反発するアフマウは、フリットに命じ、自分とルザフをアシュタリフ号へ運ばせるのだった。



⬅皇国に対して怒りを爆発させたルザフの身体から、「審判の日」の絵画に描かれていた冥路の騎士が出現する。

「冥路の騎士よ……このルザフ、礼を言おう!」

会話　審判の日について語るルザフ

アヴゼン：モシカシテ、モシカスルト、コノえハ!?
アフマウ：ええ、たぶん……「審判の日」……。
ルザフ：……こいつは驚いた。その絵の主題を知っているとは。
アフマウ：ルザフ提督！
ルザフ：……ふっ。安心しろ。とって食ったりはしない。
アフマウ：…………。
ルザフ：お前の言うように、その絵は900年ほど前、この地で起きた審判の日を描いたものだ……。西方では、超新星ゴルディオスにより夜をなくした年……天晶暦元年として知られているな。

会話　覇道を進む兄をとがめ

アフマウ：ラミアを使うことは誰の目から見ても正道ではないわ。父さまの教えに反してる……違う？
ラズファード：……アフマウ、今にわかる時がくる。
アフマウ：兄さまは、いつだってそう……肝心なことになると、マウを子供扱いするの。ただ、言うことを聞いてろって……。それなのに、聖皇の責任は押しつけるなんて……。
ラズファード：ナシュメラッ!!! お前には、聖皇としての覚悟がなさすぎる。いかなる王といえど、己が手を、己が心を汚さずに臣下に血を流させることなど、できんのだ。なぜ、それがわからん？

Pick up! 「腹黒のドゥザフ」

ペリキアでの一件以来、皇国は不滅隊を総動員してルザフを捜すとともに、ルザフを「腹黒のドゥザフ」という架空の人物として指名手配することで、民間の協力も募りはじめる。ルザフではなくドゥザフという名前で手配したのは、ルザフの復活が知れ渡れば旧イフラマド系の住民に動揺が走り、暴動に発展する可能性が高いと考えたためだ。

Pick up! オーディンとの契約

200年前、ルザフは絶命する直前にオーディンとひとつの契約を結んでいた。それは、しかるべきときにルザフを復活させるかわりに、皇国への復讐を果たしたあとはオーディンの化身――すなわち冥路の騎士として、アレキサンダーを討つというものだ。アレキサンダーとは、鉄巨人に宿ってよみがえると伝わる皇国の救世主のこと。復活したルザフは、蛮族と手を組む一方で、鉄巨人と深い関わりを持つアヴゼンとメネジンを探し求めてきた。



⬆オーディンはルザフに、「審判の日」が迫れば彼を復活させると約束していた。

アトルガンM33「砂上の楼閣」
アトルガンM34「山猫の皮算用」

関連 アトルガンM40「紐解ける理」(→P.204)

進みゆく皇国の陰謀

皇宮に帰ったラズファードは、新型魔笛完成の報を受ける。これで鉄巨人が復活すると喜ぶラズファードだが、魔笛の制御装置が作れないと話すガッサド。そのとき、ラズファードは装置の設計図がゴルディオスに隠されていると気づく。

一方、皇都では腹黒のドゥザフなる人物が指名手配されていた。ドゥザフの正体がルザフだと考えたナジャは、多額の賞金を目当てに、さっそく冒険者をアシュタリフ号の捜索に向かわせる。



⬅鉄巨人の動力として、失われた魔笛のかわりとなる新型魔笛を完成させたガッサド。



➡海の近くでよく目撃されることから、ナジャはドゥザフの正体がルザフだと見破る。

会話 ゴルディオスに隠されたもの

ラズファード：ナシュメラは愚かよ。……だが、やはり聖皇の血は濃いのかもしれん。幼き頃より、あれに異常な関心を示していたからな。
ガッサド：！　まさか……あのゴルディオスが？
ラズファード：灯台下暗しとは、このことだな。
ガッサド：しかし、そうだとしてもワラーラが死んだ後、かれこれ数百年あの謎を紐解いた者は1人としておりませぬが。
ラズファード：安心しろ。……方法ならある。急がねばならぬ。審判の日は、そこまで迫っている……。

アトルガンM35「亡国の遺産」

関連 ――

船上で通い合う心

アフマウの看病のおかげで、なんとか意識を取りもどしたルザフは、アフマウに身の上を語りはじめる。話によるとルザフは、オーディンとの契約により、皇国への復讐を果たしたあとは冥路の騎士としてアレキサンダーと戦う運命にあるという。しかし、現聖皇のアフマウと心を通わせたことで、すでにルザフは皇国への憎しみを失っていた。アフマウからイフラマド王国の再興という新しい目的を示されたルザフは、オーディンとの契約を破棄することを決断する。

そのとき、アシュタリフ号の艦内に冒険者が侵入。アフマウが冒険者を必死にかばうのを見たフリットは、冒険者を見逃すかわりに、タラッカ入江に隠してあるイフラマドの財宝を冒険者に警護させようとルザフに提案する。



⬅アフマウに心を開いたルザフは、かつてイフラマドの守護神オーディンと交わしたという契約について語る。

会話 アフマウの示す未来

ルザフ：俺は気づいた。いや、気づかされたというべきか……。俺が憎んでいたのは王国を滅ぼした聖皇と……奴が治めていた……俺が生きていた時代の皇国だ。復讐すべき相手は今の皇国にはいないし、ましてアフマウ、君じゃない。ざまぁないだろう？　これまで、復讐のことだけを考えていたのに、俺は針路を見失ってしまったわけだ……。
メネジン：……情けないな……。
ルザフ：なに!?
アフマウ：あなたにはまだ、イフラマド王国の再興という夢があるはずじゃない！

Pick up! ゲッショーの行動

ゲッショーが近東を訪れた目的は、皇国が準備している秘策について調べるとともに、蛮族たちと同盟を結ぶことにあった。結果として彼は、魔笛や人形が秘策のカギだとつかんだが、蛮族との同盟については、信用に足る者が少なかったことから実現せずに終わる。そんななかルザフと会ったゲッショーは、ルザフが礼節をわきまえた立派な人物だと感じ、盟約を結んだのだ。

Pick up! フリットの策略とは

フリットは、ルザフと盟約を結んだゲッショーに対して、ルザフからの伝言と偽り、ひとつの指令を出した。それは、タラッカ入江の財宝を回収するとともに、財宝を狙う皇国の傭兵が現れたら返り討ちにせよというもの。この指令を出したうえで、冒険者をタラッカ入江に向かわせてゲッショーに始末させるのが、フリットの考えた策略だ。

Pick up! 騎士叙任の理由

ルザフが冥路の騎士となる契約の履行条件は、「皇国への怒りを晴らす」こと。聖皇のアフマウと和解し、彼女と協力してイフラマド王国を復興させようとする彼は、すでに「皇国への怒りが晴れている」と見なされたため、冥路の騎士に任じられたのだ。これにより、鉄巨人と冥路の騎士が激突し、世界が焼き尽くされるという「審判の日」が間近に迫る。

アトルガンM36「天狗の慧眼」

関連 ——

意外な襲撃者現る

財宝の隠し場所には、なんとゲッショーの姿があった。有無を言わさず襲いかかってきた彼を退けた冒険者は、ゲッショーが東方の国から訪れたスパイで、いまはルザフと盟約を結んでいる身だと知る。事情を話すうちに、今回の一件はルザフを冥路の騎士にするうえで邪魔になる冒険者を葬るための、フリットの策略だと気づくゲッショー。彼はアフマウの命が危険だと冒険者に伝え、ルザフたちが向かったハザルム試験場へ急がせる。

「拙者、心より感謝してござる」



⬅これまで世話になった礼を手短に述べ、冒険者に斬りかかってくるゲッショー。



➡冒険者に倒されたゲッショーは、フリットに命じられて財宝を取りにきたと説明する。

会話　策略に気づくゲッショー

ゲッショー：此度の件、御家来のふりつと殿の独断ではござるまいか……。さりとて合点がゆかぬは御主を、るざふ殿から遠ざけたばかりか拙者に殺させんとまでした、その動機よ……。おお、そうでござる!!　はざるむ試験場とやらにるざふ殿が向こうたのは、実はふりつと殿の思う壺なのではござるまいか？　そして、御主を遠ざけ、あわよくば葬らんとしたは、あふまう殿を護る者がおっては邪魔であるからに相違あるまい。蛇の道は蛇と申す。拙者も闇に生きし忍びの身ゆえ、此の予測には自信がござる。急がねば、御主が主君あふまう殿の御命、危ういと見た。

アトルガンM37「修羅の道」

関連 アトルガンQ36「昇進試験～大尉」(→P.369)

執行された叙任式

ハザルム試験場に降臨したオーディンに対し、契約の破棄を望むルザフだが、オーディンは聞き入れなかった。ルザフに残された道は、アフマウを殺して皇国への怒りを晴らすことしかないと告げるフリット。そこへ現れた冒険者の姿を見て、フリットが独自に策略をめぐらせていたことに気づいたルザフは、フリットを葬り去る。つづけてオーディンに斬りかかるルザフだったが、契約は履行され、彼は冥路の騎士に任じられてしまった。

そのときラズファードが姿を現し、ルザフを拘束。さらに、国政を放棄してルザフと行動をともにしたことを理由に、アフマウから聖皇の権限を剥奪する。アフマウは輝金の短剣をひそかに冒険者に渡し、それをナジャに届けるよう伝えると、冒険者をその場から脱出させるのだった。



⬅アフマウから聖皇の全権限を奪ったラズファード。彼は、冒険者を通じてアルタナ四国に宣戦を布告する。

「お前には、もう何の権限もない」

だいじなもの　輝金の短剣

ナシュメラに渡された霊銀の短剣。
柄に輝金の装飾が施されており
柄頭には双蛇のカメオが嵌め込まれている。

ナジャに助けを求めるアフマウの想いがこもった短剣。アトルガンQ36「昇進試験～大尉」(→P.369)の後日談で明かされるが、アフマウはこれまでもこの短剣を贈ることで、ナジャに自分の意向を伝えてきた。

Pick up! ゴルディオスを解くカギ

ゴルディオスは鉄巨人の設計図が隠されている装置で、賢者ワラーラが死亡して以来、誰も紐解いていないとされてきた。しかし、難解なワラーラ文書の読破で知られる学僧だったアフマウの母ジュブリールは、この装置を解読。設計図からプログラミングの知識を得た彼女は、メネジンを誰でも簡単に操作できるように改造したほか、メネジンとアヴゼンに「ゴルディオスを紐解くためのプログラム」をほどこしたのだ。

Pick up! 双人形から聞こえる声

ラズファードがゴルディオスを紐解こうとしたさい、メネジンとアヴゼンから、それぞれの人形を最初に所有していた人物の声が聞こえてくる。メネジンから聞こえる声の主は前聖皇ジャルザーンで、鉄巨人の力を手に入れる者を賞賛。一方、アヴゼンから聞こえる声の主はアフマウの母ジュブリールで、ゴルディオスを紐解くプログラムの停止を求める。



⬆2体の人形から流れる音声は、あらかじめジュブリールが仕込んでいたものだ。

アトルガンM38「戦乱の兆し」

関連 ——

ゴルディオスを紐解かんとする者

皇国の守護神アレキサンダーを降臨させるための鉄巨人——「機関巨人」の完成が近づき、最後の計画を詰めるラズファードとガッサド。ゴルディオスを紐解くのに必要なカギがメネジンとアヴゼンに隠されていることを知ったラズファードは、アミナフを通して、カギとなるプログラムを解放するようアフマウに命じる。

一方、輝金の短剣をナジャに渡した冒険者は、トラビアルスをはじめとする三国の使者たちと合流。水晶大戦以来開かれなかった四国軍事会議が近々開催されることになったとの話を聞く。



⬅歴代の聖皇が実現できなかった鉄巨人の復活を前に、万感の思いを口にするラズファード。



➡三国は皇国の実情をそれぞれにつかみ、皇国に対する臨戦態勢を整えつつあった。

会話 アフマウの母を思い起こすラズファード

ラズファード：幼き頃、あの女の余興につきあい私も人形操作の手ほどきを受けたが……。彼女が取り付けた行動パターンを覚えさせる装置のおかげで初心者の私にも、まるで生きているようにメネジンを動かすことができた。
ガッサド：プログラミングですな。あれを見たときは正直、私も舌を巻きました。
ラズファード：彼女がそのとき、何気なく語った言葉に真実が隠されていたとはな……。「すべてはゴルディオスの賜物」か……。

アトルガンM39「連合の混迷」
アトルガンM40「紐解ける理」

関連 ——

空転する会議の結末は

機関巨人を製造し、他国との交戦の意向をあらわにしている皇国。そして、機関巨人と冥路の騎士の戦い——すなわち「ラグナロク」の再来による、世界規模の天変地異。これらの問題をめぐり、ジュノで開かれた四国軍事会議は混迷を極めていた。冒険者を会議場へと案内したミスリル銃士のナジは、皇国と戦わずに平和的な解決をすべく、ルザフを救出してラグナロクを防いだうえで、アフマウを聖皇に復権させる作戦を提案する。

そのころ、皇宮ではラズファードがメネジンとアヴゼンのプログラムを解放することに成功。ゴルディオスの結び目は断ち切られ、機関巨人を完成させるための準備がすべて整うのだった。



⬅ナジが意を決して提案した作戦は満場一致で採択され、冒険者はその作戦の実行メンバーのひとりに選ばれる。

「あの国で生きる人たちだって
オレたちと同じ、血の通った人間だ」

会話 会議にもたらされた光明

ナジ：オレ、話を聞いてて思ったんだけどさ。そのルザフってやつは、ラグナロクを望んではいないんじゃないかって……。
アヤメ：ナジ！　立場をわきまえなさいっ！
ナジ：そして、アトルガンの聖皇もルザフと同じ考え……そうなんだろう？　だったら、正正堂堂、大国アトルガンとやり合う必要なんてないじゃないか。ルザフを秘密裏に救出すれば少なくとも、そのラグナロクって現象は防げる。聖皇を復権させるチャンスだって生まれるかもしれない。それにアトルガンで、オレやアヤメは見てきたんだ……。あの国で暮らす人の生活、笑顔、そして涙を……。

Pick up! ナジャが現れた理由

ナジャはアフマウから輝金の短剣を受け取ったのち、社員を派遣して独自にナイズル島の状況を探っていた。そして、機関巨人があると思われるブロックが厳重に封鎖されていることをアフマウに伝えたあと、ナジャ自身がナイズル島に潜入。そこで彼女は、アミナフに待ち伏せされ立ち往生していた冒険者を偶然発見し、戦いに加勢したのだった。

Pick up! ラズファードの正義

皇国は長きにわたる東方諸国や蛮族との戦いで疲弊しきっており、皇都に住む人々も、やがては飢えに倒れる運命にある。そんな皇国に平和をもたらすべく、ラズファードはこれまで尽力してきた。900年前にアルザダール朝を滅ぼした鉄巨人を復活させ、武力をもって皇国の威光を取りもどそうとしたのも、すべては1000万の皇国民を護るという目的があってのこと。彼は、後世に悪名を残すのをいとわぬ覚悟で、皇国を救おうとしたのだ。



⬆皇国を愛するラズファードは、意思の力でラグナロクの勃発を食い止める。

アトルガンM41「審判の光」
アトルガンM42「巨人の懐へ」
アトルガンM43「蒼獅子の最期」

関連 ——

ナイズル島で待つ蒼き獅子

高速飛空艇エンディミオン号に乗り、冒険者たちはルザフ救出作戦を開始した。しかし、完成した機関巨人から放たれた光線により、飛空艇はあえなく撃墜されてしまう。かろうじて難を逃れた冒険者は、皇都でロディンコミディンと合流し、ルザフがナイズル島へ移送されたとの情報を得る。急ぎナイズル島へ向かうと、そこにはアミナフが冒険者を抹殺すべく待ち受けていた。駆けつけたナジャと協力してアミナフを退ける冒険者だったが、ラウバーンの姿を見て形勢不利と判断したナジャに従い、一度その場から撤退する。

「貴様の役目は終わった。今は静かに眠るがよい……」



⬅青魔道士の力を解放して魔物と化したアミナフに、ラウバーンはみずからの手でトドメを刺す。

会話 まさかの援軍現る

(突如ナジャが現れ、アミナフが冒険者に差し向けた敵を倒す)
ナジャ・サラヒム:フフン♪　ひぃ、ふぅ、みぃ……このレベルの獲物は1体アトルガン黄金貨50枚だから……しめて、今の助太刀料、アトルガン黄金貨150枚だよ!!
アミナフ:ナジャ！　なんのつもり？
ナジャ・サラヒム:そいつは、こっちのセリフさ。あたいの社員にはネェ、多額の研修費ってもんが、かかってるのさ。こんなとこで潰されちゃあ、こちとら大損なんだよ！
アミナフ:……私に逆らえば、貴方の会社が危ういわよ。

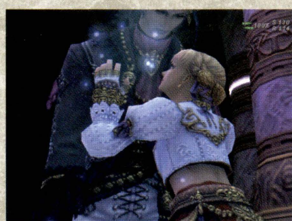
アトルガンM44「少女の決意」
アトルガンM45「ラグナロク」

関連 ——

よみがえる白き神と黒き神

サラヒム社にもどると、そこにはアフマウがいた。彼女は機関巨人を止めるべくラズファードを説得することを決意し、冒険者に同行を頼む。

巨人のもとを訪れたアフマウは、ラグナロクの恐怖をラズファードに訴えるが、彼は取り合おうとせず、冒険者を排除にかかる。戦いのさなか、守護神アレキサンダーが巨人に降臨。冒険者の奮闘により活動を止める巨人だが、再度動き出して、アフマウを光線でつらぬく。怒りからルザフが冥路の騎士の力を解放し、ラグナロクが勃発しかけたそのとき、ラズファードは最後の力で巨人の動力を停止。ルザフも自分を取りもどし、ヴァナ・ディールの危機は回避されるのだった。



⬅我に返ったルザフは、自分の命をアフマウにゆずり渡して人々の未来を彼女に託すと、冥界に旅立っていく。

「君とはもっと話をしたかった……」

会話 ルザフとの別れ

ナシュメラ:ルザフ……。
ルザフ:君には、未来がある。いや、君だけじゃない……皇国の民、イフラマドの民……君は、みんなの未来を背負わなければ……。
ナシュメラ:行かないで……！　だったら、あなたもいっしょに……。
ルザフ:君はひとりじゃない。愛すべき将兵や民がいる。頼りになる冒険者も……。
ナシュメラ:うん、そうね……マウに、すべて……まかせるがよい！
ルザフ:ははは……その意気だ、アフマウ。……おお、海が見える！おもしろい、今度の戦場は冥界の海のようだ。(光に包まれ消滅する)

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～アトルガンの秘宝編～

Q 『アトルガンの秘宝』の制作は、どのような分担で進んでいったのでしょう？

小川 僕はディレクションとマップ制作を担当しました。齋藤、京屋、高橋の3人はイベントシーンの制作を、岩尾は『FFXI』の世界観担当として全体に目を通す仕事をしています。

Q 『アトルガンの秘宝』を制作するうえでのコンセプトを教えてください。

小川 「『アトルガンの秘宝』全体を、いろいろ遊んでもらえる"大きな宝島"のようなものにしたい」という想いが、そもそもの出発点ですね。そこに、いままで『FFXI』にあったものとは異なる要素を入れることを意識しつつ、具体的な設定やストーリーをみんなで練っていきました。

岩尾 前作にあたる『プロマシアの呪縛』は、壮大なテーマを追う重厚なストーリーでした。そこで『アトルガンの秘宝』では目先を変え、メインとなるミッションのボリュームを抑えめにして、傭兵クエストやアサルトといったエピソードつきのコンテンツを用意することで、さまざまな視点からアトルガンという新しい冒険の舞台を描いていく形にしたんです。あとは、話がシリアスになりすぎないよう、冒険活劇やお笑い的な要素を積極的に採り入れましたね。

高橋 全体的に、「すごくロマンチックな、アラビアンナイトのようなワクワクするものを」というテーマがあったので、作業も楽しく進めることができました。

Q 新たな土地である近東が舞台ということで、以前のミッションとくらべて気をつけた点は？

岩尾 それまで舞台だったアルタナ諸国とはまったく異なる文化の国だとプレイヤーさんに感じてもらえるように、いろいろ工夫しました。ライファルやカラババに近東の現状を語らせたのも、三国の住人である彼らなら、プレイヤーに近い視点で異文化をとらえているから説明させてもわかりやすいだろうと思ったんです。 アトルガンM06 「東風」でアルタナ諸国の首脳陣がアトルガンについて会談する場面も、彼らの立場を通してアトルガンの国際的な立ち位置を浮き彫りにするのが狙いでした。

小川 マップデザインの面では、いままで舞台となっていた場所とは大陸自体が異なるということを意識しつつ、空の表情や森の景色などすべてを、以前よりワンランク上のものにしようと心がけましたね。マップの構造も、それまでの比較的単純なものとは一線を画し、あえてマップ同士のつながりを複雑にすることで、プレイヤーのかたが冒険を重ねる過程で少しずつ覚えていけるようにしてあります。

Q アトルガンミッションで登場したナジャやアブクーバは非常にコミカルで印象的なキャラクターですが、彼らはどのようにして生まれたのですか？

岩尾 彼らのセリフを書いたのは私ですが、あそこまで濃いキャラクターになったのは、齋藤のせいですね(笑)。

齋藤 「プレイヤーを笑わせる方向でいい」と言われたので、好き勝手にやらせていただきました(笑)。一生懸命がんばるアブクーバと、それを認めてはいても表に出さないナジャといった具合に、キャラクターが頭のなかで勝手に動いてくれたので、作っていて楽しかったです。 アトルガンQ33 「昇進試験～特務曹長」では、モーション班の関わったスタッフの実体験をもとにアブクーバを軸足で転ばせてみたり、その悲鳴をサウンド班がいい感じで入れてくれたりと、関わったスタッフ全員が良い意味で悪ノリしました。

京屋 私もアブクーバにモーションをつける作業に参加したのですが、なかでも アトルガンM38 「戦乱の兆し」で、ナジャが投げつけたモーニングスターをアブクーバがダイビングキャッチしようとして失敗するあたりは印象に残っていますね。あそこは某サッカー漫画のキーパーを意識した感じです(笑)。

Q ヒロインであるアトルガンの聖皇アフマウと、物語中で彼女と深く関わっていく海賊のルザフについては、どのように作っていったのでしょう？

岩尾 それまで描かれていた国では、各国の首脳陣とプレイヤーキャラクターとの距離がかなり近かったので、今度は「王家と民間人とのあいだには越えられない壁がある」という部分を描こうと決めていました。プレイヤーキャラクターが皇宮へ自由に入れなかったり、入れても天幕越しにしか聖皇と話せなかったりするのは、それを意識してのことです。かといって、アフマウは冒険者と一緒に行動させないと話が進まないので、好奇心旺盛で宮廷のしきたりを破ってしまうような、破天荒な地が出る性格にしてみました。

齋藤 コルセアの提督であるルザフには、「とりあえず船の上に立たせてくれ」「海の男っぽい感じを出してくれ」との要望が出ていたので、それらを採り入れました。あと、かっこよく見せるために二刀流にして、それに合わせて剣を振るうさいの動作も考えています。

Q アフマウの兄であるラズファード宰相は、どんな設定にしたのですか？

齋藤 理想論だけではなく、何がきれいごとで何が現実的かをちゃんと理解して行動するキャラクターですね。実際にやって



ディレクター

小川公一

Koichi Ogawa

『アトルガンの秘宝』のディレクションのほか、新規マップのプランニングも手がける。お気に入りはファリワリ。
代表作：『ブレイヴフェンサー 武蔵伝』



プランナー

齋藤富胤

Yoshitsugu Saito

イベントシーン全般の演出を担当。アブクーバをお笑い担当のようなキャラクターにした張本人？
代表作：『FFX』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』



プランナー
高橋久美子
Kumiko Takahashi

五蛇将関連クエストや各種イベントシーンを担当。岩尾氏が作った原案をもとに、五蛇将の設定を練り上げた。
代表作：『キングダム ハーツⅡ』

いることは汚いかもしれないけど、最終的に国家の安定が得られるのならばそれが正しいとの信念を、身をもって現している のではないかと。そういう意志の強さがあるからこそ、兄としても信念を持って、妹のアフマウを支えていくわけです。

Q 皇国を陰で支えるものとして、「不滅隊」という青魔道士の部隊が登場しますが、彼らはなぜ、あのようなダークな設定になったのでしょうか？

齋藤　皇国の汚れ仕事を一手に引き受ける意味で、"黒い"存在にしたかったんです。モンスターの技を使う、『FF』従来の青魔道士のイメージから、モンスターの魂を取りこむという設定は比較的すんなりと決まりました。彼らのエピソードは、ひとことで言うと「改造人間モノ」ですね(笑)。設定的にはPCも、青魔道士取得クエストである アトルガンQ46「渇望」で不滅隊隊士の手を取ってしまうと、人間ではない別の存在にされて引き返せなくなる、という感じです。

Q アレキサンダーとオーディンの対決でミッションの物語をしめくくることにした理由をお聞かせください。

岩尾　ヴァナ・ディールの八大星座のなかでも、アレキサンダーとオーディンの設定はほかの物語ではあまり踏みこまずにおいてあったので、ここで彼らを登場させることにしました。史実上の古代世界最大の覇者であるアレキサンダーと、北欧神話の最高神であるオーディンが激突すれば、必然的に世界を揺るがすほどの大規模な戦いになるだろうということで、「ラグナロク」の設定を固めていったんです。

齋藤　2体の対決シーンを形にするのは非常に苦労しましたね。 ジュノQ26「冥闇」でパロメッタが語る、白き神と黒き神の伝承に合わせて作ったんですが、オーディンたちのキャラクターモデルが大きいこともあり、槍を投げたり刃をまじえたりとハデに動かすとメモリの容量が足りなくなったりして。でも、スタッフ全員が頑張ってくれたおかげでエフェクトや音楽も壮大なものに仕上がり、個人的にとても思い出深いです。

Q コンテンツのひとつ「ビシージ」に関わるキャラクターとして五蛇将が登場しますが、彼らの設定はどのように決まっていったのですか？

岩尾　五蛇将は、ビシージに緊迫感を抱いてもらうために登場させたキャラクターで、それぞれの性格や生い立ちなどの簡単な設定を用意しただけでした。ですが、「彼らをもっと知りたい」というプレイヤーのみなさんの熱意に応える形で、クエストを追加して話を掘り下げることになったんです。

高橋　五蛇将それぞれの設定は、ビシージの時点で岩尾が用意していた簡単なものを、彼らに関するクエストを作る段階で、私がふくらませていきました。たとえばナジュリスですと、弓道の動作をとったり正座したりと、東方の人らしい動きを採り入れることにして。ガダラルが書状を読んだあと投げ捨てるところなんかは、モーション担当者がうまくアレンジしてくれましたね。彼らのクエストストーリーは、仲間や友情などのわりとベタなものをテーマにして、「それぞれ大切なものを背負っている」というイメージで書き起こしました。おかげさまでプレイヤーのみなさんからたくさん反響をいただき、とてもありがたいと思っています。

Q そのほか、クエストなどで語られるキャラクターについて、何かエピソードがあれば教えてください。

京屋　私は アトルガンQ12「始まりの夜」などの義勇兵3人組が登場するクエストを作ったのですが、比較的自由にやれて楽しかったです。あの3人組はもともと、私が担当していたアサルトのチュートリアルで実演用に作ったキャラクターなんですよ。しだいに愛着が湧いてきて、クエストのほか、やはり私の受け持ちであるチョコボレースにも出演させました。

齋藤　印象深いキャラクターとしては アトルガンQ03「グルメな人々」などに出てくるマウダッドもいますね。彼は、制作中、暫定でカボチャのかぶりものをさせていたんですけど、インパクトがあまりに強く、製品でもあえてそのままで登場させることになって(笑)。彼と、彼の所属する美食団体「エピキュリアンズ」の設定ができたからこそ、かねてから考えていた調理ギルドの隠しレシピ的なものも入れられるようになりました。

Q 今後、冒険者がアトルガン皇国の東側へ行けるようになる可能性はありますか？

小川　現実的にはなかなか難しいと思うのですが、可能性がまったくゼロかと言うと……。

岩尾　私は、ぜひやりたいと思っていますけどね。東方どころか、宇宙にも行けるようにしたい(笑)。「アレキサンダーは宇宙から落ちてきた人工衛星」という設定がありますが、それを受けて、当初は冒険者も宇宙へ旅立つ案があったんですよ。

Q 『アトルガンの秘宝』の今後の展望をお願いします。

岩尾　じつは、アトルガンの物語は、まだ完全には終わらせていないんです。 アトルガンM10「星気の笛音」でガッサドが言うように魔笛が複数存在するという話だとか、それに関連した蛮族の話など、まだやり残している物語は多いので、今後も追加していきたいですね。

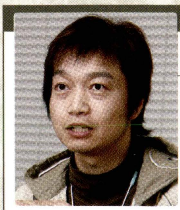
齋藤　からくり士などの新ジョブのレリック装束についても、本当はちゃんとした設定を作っていて、「クエストでやるならこんな話」という構想も用意してあるんです。現状は、ほかのレリック装束と同じようにデュナミスに入ってしまっていますが、機会を見て物語部分のフォローができたらいいな、と。

小川　プレイヤーのみなさんには、アサルトやビシージ、ナイズル島踏査指令やサルベージといった『アトルガンの秘宝』ならではの要素を、引きつづき楽しんでいただければと思います。ミッションのほうはいったん結末を迎えてはいますが、岩尾が温めている要素も、いずれは展開していきたいですね。



プランナー
京屋陽子
Youko Kyouya

おもにクエストまわりの制作を担当。 アトルガンQ10「恋のレシピ」などに登場する義勇兵3人組の生みの親。
代表作：(今回が初作品)



プランナー
岩尾賢一
Kenichi Iwao

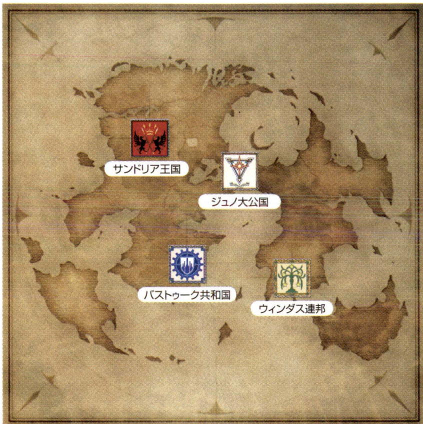
『FFXI』の世界設定を担当。『アトルガンの秘宝』のほか、多くのシナリオを監修する。
代表作：『パラサイト・イヴ2』『アインハンダー』

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI
アルタナの神兵

MISSION STORY GUIDE

アルタナの神兵ミッション

Wings of the Goddess



Prologue

かつて、この地で戦争があった
ヴァナ・ディールを震わせる
大きな大きな戦争があった……

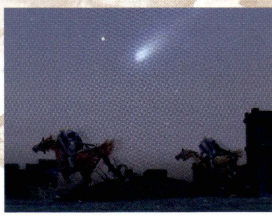
数多の兵士の生命を奪い
数多の若者の未来を奪い
数多の子供の幸福を奪った
暗く、儚く、そして哀しい時代……

けれど……
同じ時を歩んだ者だけは憶えている

そこにも、たしかに希望はあった
心を許し合う仲間（パーティ）がいた
道を切り拓く英雄（ヒーロー）がいた
力を認めあう宿敵（ライバル）がいた

そして、ぼくらは今
同じ時を歩み始めようとしている……







Impressive Scenes

バタリア丘陵〔S〕にて

アルタナM02「はじまりの刻」

バーナバス：（禁断の口を見つけ）ライザンダーどの！　あれを、ご覧くだされ……！
ライザンダー：ついにバタリア丘陵にも現れたか。確認できたのは全部で何体になる？
アリステア：ソロムグ原野で1体、ロランベリー耕地でも1体、そしてこのバタリア丘陵でも同様ですから……。
バーナバス：アリステアどの。オヌシ、各国の軍から報告があった件、お忘れではないかのぅ？
アリステア：……ハッ、し、失礼しましたッ！　……全部で……9体の禁断の口が確認されております……。
バーナバス：フォフォフォッ。そこまで、かしこまる必要はないと思うがの。
ライザンダー：しかし、ミンダルシア大陸とクォン大陸にまたがるとはいえ、この数、少なくはないな。……「禍星、現るとき」なのだろうか。
アリステア：異端の預言、ですか……。
ライザンダー：俺の気にしすぎかもしれんが、どうもひっかかる……。
アリステア：バストゥークでは、あれは獣人軍の放った怪物……あるいは闇の血族ではないか？　という噂が広まっているようです。
バーナバス：ウィンダスでも同様らしいの。
ライザンダー：戦の最中だからな。どこの国の人間でも同じことを考えるだろう。火のないところに煙は立たないと言うが、しかし……。証拠は、まだひとつもあがっていない。
バーナバス：ですが、コヤツらが現れた時期と、獣人どもの勢力が急に増した時期が重なっているのがどうにも、ひっかかりますのじゃ。
ライザンダー：調べてみる価値はありそうだが……（倒れている冒険者を見つけ）……人が！
バーナバス：こんなところで寝呆けているとはあやしいヤツですのう……。
アリステア：むっ……！
（意識を取りもどす冒険者）
アリステア：貴様、わが軍の兵ではないな……部隊と所属を名乗れ！
ライザンダー：落ちつけ、アリステア……敵ではなさそうだ。
バーナバス：どれ、オヌシ、頭は打っておらんかの？こんなところで何をしていたかは知らんが、早く街へ避難したほうがよいじゃろう。
アリステア：バーナバスどの。ジュノは今、民間人の立ち入りを禁止しておりますが……。
バーナバス：ウーム、そうじゃった！　仕方ない、ここから南に向かわれよ。そこにエルディーム古墳の……。
アリステア：バーナバスどのっ！
バーナバス：あー、ウォッホン。ともかく、バタリア丘陵を無闇にうろつくのは危険じゃ。
ライザンダー：わかったら、さっさと行けっ。
バーナバス：われわれは、一端ジュノに引きあげますかな？
ライザンダー：ああ、この怪物の件、カムラナート様のお耳に入れておかねばならない。
（立ち去るライザンダーたち）






ウォークオブエコーズにて

アルタナM03「ケット・シー、馳せる」

ケット・シー：（出くわした冒険者をじっと見つめ）アタクシ、実はね。この戦争が、世界に深い深い傷を残す前に少しでも早く終わるようにって、ひそかにこっそり翔けまわってたの……。（人間諸国の苦境を語り）ねえ、アタクシのおシゴトを手伝ってくださらない？　このまま放ってしまったら、たくさんの悲しみを生むにちがいない戦渦がヴァナ・ディールに拡がってしまうわ。でも、アタクシは、この時代に流される嘆きの涙がすこしでも少なくなることを望んでるの。どーお？　まったくのボランティアになると思うけれど、アタクシのお願い、聞いてくださるかしら？
（うなずく冒険者）
ケット・シー：あら、うれしい！　快く引き受けてくださるなんて。よろしく頼むわね。人の子の未来は、おもにアータの肩にかかっていますのよ！　……あ！　そうそう、「暁の神兵」のことを言いわすれていたわ。暁の神兵さんはいくさの時代にあらわれて、世界を危機から救う存在と伝えられているの。英雄かしら？　聖女かしら？　どんな方かは知らないけれど、この時代にあらわれてくれるのかしら？アタクシ、このおヒゲのアンテナでシンペイさんを探して歩きますわ。あー、忙しい忙しい……。あらン？　アタクシ、自己紹介がまだだったわね？　アタクシの名前はケット・シー……。近いうちに、またここでお逢いすることになると思うわ。それまでは、勝手によろしくやっててちょうだい♪　以上よ。




ラヴォール村〔S〕にて

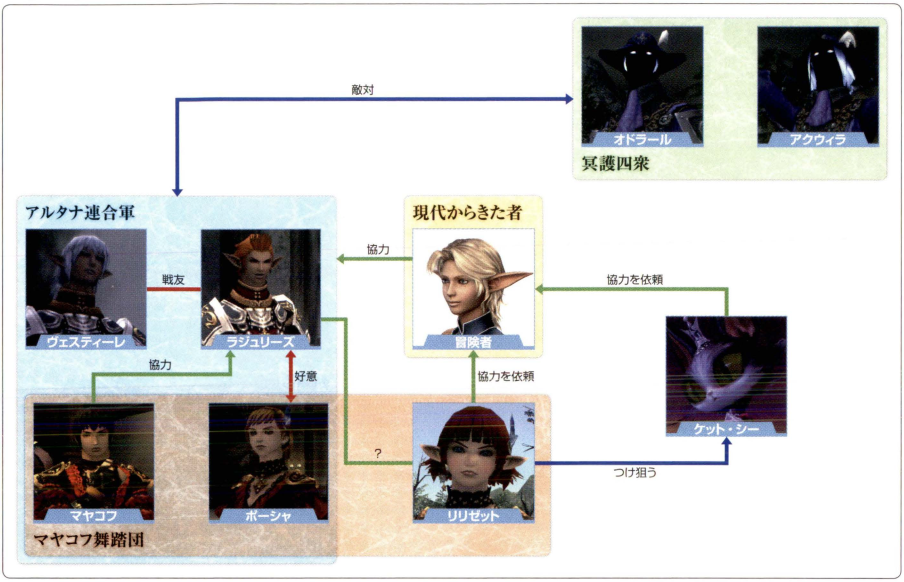
アルタナM07「紫電、劈く」

ラジュリーズ：（冒険者たちを敵地におびき出したオドラールに斬りかかり）変だと思ったんだ。お前、茜隼隊の者にしちゃあ、行儀が良すぎらぁ。
オドラール：……やるな。
リリゼット：（何者かの気配を感じ）!?
？？？：ばーん♪（光弾をラジュリーズに撃つ）
ラジュリーズ：ぐあああっ……!!
オドラール：しかし、邪魔者はすっこんでいたまえ。
ポーシャ：ラジュリーズさまっ!!
リリゼット：（空間転移したアクウィラを見て）!!
オドラール：アクウィラ……遅かったな。
アクウィラ：ご～めん、ごめん！　道に迷っちゃってさぁ～。
リリゼット：……なんなのよ、あんたたち!?
オドラール：……これは、これは。私としたことが、失礼した。私は、リリス様直属、冥護四衆がひとり。
リリゼット：!?
ポーシャ：なっ！
オドラール：（正体を現し）錆鷹騎士隊隊長、オドラール……。
アクウィラ：同じく骸龍親衛隊隊長、アクウィラだよ。よろしく～！
オドラール：我らが偉大なる指導者、レディ・リリスの御命により玉体のお迎えに参上したが……（冒険者に目をくれ）とんだ護衛をつけられておいでのようだ。アクウィラ……そっちはお前にくれてやる。丁重におもてなしして差し上げろ。




登場人物

アルタナの神兵ミッション



時渡る力を持つ小さな獣人

ケット・シー

Cait Sith



おもな登場シーン

アルタナM01
「忘らるる口」

アルタナM03
「ケット・シー、馳せる」

アルタナM06
「梢の胡蝶」

アルタナM08
「天涯の娘」

おもな登場場所

ウォークオブエコーズ

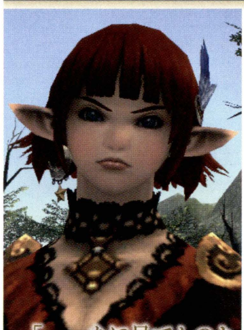
「人の子の未来は、おもに
アータの肩にかかっていますのよ!」

王冠とマントで着飾った、ネコに似た姿の獣人。謎の空間「ウォークオブエコーズ」で冒険者に出会い、水晶大戦で流される嘆きの涙を減らすことへの協力を依頼する。また、その目的のために、戦乱の時代に現れる伝説の戦士「暁の神兵」を探してもいるらしい。非常におしゃべりなうえ、芝居がかった独特の口調で話すため、マジメなのかふざけているのか判断がつかないことも。

跳ねっ返りな胡蝶の踊り子

リリゼット

Lilisette



おもな登場シーン

アルタナM05
「王冠の獣、ふたたび」

アルタナM06
「梢の胡蝶」

アルタナM07
「紫電、劈く」

アルタナM08
「天涯の娘」

おもな登場場所

東ロンフォール〔S〕

「……なに見てんのよ。
耳の長いヒュームが、そんなに珍しい?」

過去世界で評判の「マヤコフ舞踏団」に所属する、美しき踊り子。舞踏団へ入団したばかりだが、またたく間に頭角を現してトップアイドルとなった。エルヴァーンの父とヒュームの母を持つハーフという以外、本人は素性を語らない。冒険者を未来の人間だと言い当てたり、ラヴォール村がやがて「ダボイ」と呼ばれることを知っているなど、この時代の者とは思えない言動をとるが?

気さくで男らしい騎士隊長

ラジュリーズ

ラジュリーズ・B・バルマ
Ragelise B Baloumat



おもな登場シーン

アルタナM05
「王冠の獣、ふたたび」

アルタナM06
「梢の胡蝶」

アルタナM07
「紫電、劈く」

おもな登場場所

南サンドリア〔S〕

サンドリア騎士団鉄鷹騎士隊の隊長を務める男爵。一見ふざけた性格ながら、誠実で男気にあふれ、冒険者とも腹を割って話す。マヤコフ舞踏団をヒイキにしており、舞踏団の踊り子ポーシャに好意を抱いている様子。

戦場に咲く一輪の花

ポーシャ

Portia



おもな登場シーン

アルタナM05
「王冠の獣、ふたたび」

アルタナM06
「梢の胡蝶」

アルタナM07
「紫電、劈く」

おもな登場場所

南サンドリア〔S〕

マヤコフ舞踏団に所属する娘。リリゼットにつぐ舞踏の技で観客を魅了するダンサーであり、武踊「クリークタンツ」で敵を打ち倒す腕利きでもある。好意を寄せてくれるラジュリーズを健気に慕う。

ダンスにかける"おネエサマ"

マヤコフ

Mayakov



おもな登場シーン

アルタナM04
「舞姫、来たりて」

アルタナM05
「王冠の獣、ふたたび」

アルタナM06
「梢の胡蝶」

おもな登場場所

南サンドリア〔S〕

美麗と絢爛を追求する、マヤコフ舞踏団の団長。どう見ても男だが、話し口調やしぐさは優雅な女性のもの。舞踏団を隠れミノに武踊「クリークタンツ」の使い手を集め、獣人血盟軍へのレジスタンス活動を展開している。

苦戦を強いられる騎士隊長

ヴェスティーレ

Vestillet



おもな登場シーン

アルタナM07
「紫電、劈く」

アルタナM09
「踊り子の憂慮」

おもな登場場所

ラヴォール村〔S〕

ラヴォール村を守る茜隼騎士隊の隊長。ラジュリーズとは戦友同士でもある。ラヴォール村を執拗に攻め立てるオーク帝国軍から村を守りつづけていたが、消耗が激しくなり、ラジュリーズに救援要請を出した。

謎めいた影の紳士

オドラール

Haudrale



おもな登場シーン

アルタナM07
「紫電、劈く」

アルタナM08
「天涯の娘」

アルタナM15
「宙の座」

おもな登場場所

ラヴォール村〔S〕

「冥護四衆」のひとりで、錆鷹騎士隊隊長を名乗る影。人間に化けて茜隼騎士隊にまぎれ、獣人血盟軍の襲撃に乗じてラヴォール村に現れた。「レディ・リリス」なる存在を指導者と仰ぎ、大戦の裏で暗躍しているようだが?

天真爛漫な影

アクウィラ

Aquila



おもな登場シーン

アルタナM07
「紫電、劈く」

アルタナM08
「天涯の娘」

アルタナM09
「踊り子の憂慮」

おもな登場場所

ラヴォール村〔S〕

骸龍親衛隊隊長を務める、「冥護四衆」のひとり。性格は幼稚で、感情をすぐに表に出す様子は子どもそのもの。しかし、すさまじい魔力の持ち主であり、オドラールとともにラヴォール村を襲い、邪竜を召喚する。

物語の予備知識

アルタナの神兵ミッション

禁断の口

関連　アルタナM01　「忘らるる口」(→P.215)など

ヴァナ・ディール各地で相次いで発見されている、石像にも生物にも見える異様な門。最近になって出現したにもかかわらず、長い年月を経たかのようにツタがからみコケむしている。約20年前の水晶大戦時にも目撃されたことが記録に残っており、当時は獣人血盟軍が放った魔物、もしくは闇の血族の一種ではないかと言われた。この門をくぐることで、大戦時の「過去世界」と現代のヴァナ・ディールとを行き来できるが、その原理は不明。



←現代における禁断の口。モンスターを思わせる不気味な形の石の彫像にしか見えず、身動きすることもない様子。



→過去世界では、空中に浮かび、巨大な口を備えた魔物のような姿。もっとも、人に危害を加えたという話はない。

異端の預言詩

関連　アルタナM02　「はじまりの刻」(→P.216)など

水晶大戦当時に流布していた、出どころ不明の預言。「禍星のあるところ、暁の神兵が降り立ちて」という歌い出しではじまる詩だが、現代にはまったく伝わっておらず、全容も明らかではない。過去世界では、夜空に長く尾を引く不吉な彗星が現れており、この彗星こそが禍星なのではないか、とも言われていた。

■暁の神兵

預言に歌われる「暁の神兵」は、戦乱の時代に現れて世界を救うと伝えられる者。"暁"という言葉から、暁の女神アルタナとの関係をうかがわせるが?



←過去世界の夜空に、こつ然と現れた彗星。この星を凶兆と見るか、吉兆と見るかは、人によってさまざま。

マヤコフ舞踏団

関連　アルタナM04　「舞姫、来たりて」(→P.217)など

水晶大戦時、ヒュームの青年マヤコフにより創設されたダンサー集団。絢爛豪華なダンスを信条とし、有名なブリリオート舞踏団と並ぶほどの人気を誇った。その実態は獣人血盟軍に対抗するレジスタンスグループで、ダンサーの多くが武踊「クリークタンツ」の使い手。団長のマヤコフをはじめ、団員のほとんどがラヴォール村の修道院で育てられた孤児であり、村がオーク軍の侵攻を受ける現状に心を痛めている。



←団長のマヤコフ。戦時の慰問という名目で各地へおもむき、必要とあらば戦力として戦線に加わることも辞さない。

ラヴォール村の矛盾

関連　アルタナM06　「梢の胡蝶」(→P.218)

過去世界において、サンドリア王国所属の小さな村落ラヴォール村は、オーク帝国軍の激しい侵攻を受け、村の一部を接収されている。しかし、現代で知られる歴史では、ラヴォール村がオーク帝国軍の侵攻を受けたのは、水晶大戦の終結から約10年後の天晶暦875年のことだ。このように、ラヴォール村侵攻をめぐっては、「現代の歴史」と「過去世界での事実」とでズレが生じている。

◆ラヴォール村侵攻に関わる「現代の歴史」

天晶暦	概略
385年	サンドリア王国が成立
559年	オーク帝国軍がクォン大陸北岸に上陸
663年	オーク帝国軍がノルバレンに侵入
862年	水晶大戦が勃発
864年	水晶大戦が終結
875年	ラヴォール村がオーク帝国軍の侵攻を受けて壊滅。「ダボイ」と改名される



←本来の歴史よりもはるかに早く侵攻を受けたラヴォール村。歴史が変わりはじめているのだろうか……?



ミッションの流れ

アルタナの神兵ミッション

謎の門「禁断の口」の出現によって開かれた、水晶大戦当時のヴァナ・ディール「過去世界」への道。時を渡る力を得た冒険者は、謎に彩られた歴史の真実を見る。

- アルタナM01「忘らるる口」 P.215
- アルタナM02「はじまりの刻」 P.216

※ 過去世界Q03 、過去世界Q13 、過去世界Q21 のいずれかをコンプリート(→P.374)

- アルタナM03「ケット・シー、馳せる」 P.216

※ 過去世界Q05 、過去世界Q15 、過去世界Q23 のいずれかをコンプリート(→P.374)

- アルタナM04「舞姫、来たりて」 P.217
- アルタナM05「玉冠の獣、ふたたび」 P.217
- アルタナM06「梢の胡蝶」 P.218
- アルタナM07「紫電、劈く」 P.218
- アルタナM08「天涯の娘」 P.219

※ 過去世界Q07 、過去世界Q17 、過去世界Q25 のいずれかをコンプリート(→P.374)

- アルタナM09「踊り子の憂慮」 P.220
- アルタナM10「白い涙、黒い泪」 P.220
- アルタナM11「彼の世に至る病」 P.220
- アルタナM12「国務、携えし」 P.221
- アルタナM13「威風凛凛」 P.221
- アルタナM14「ジュノ、擾乱」 P.222
- アルタナM15「宙の座」 P.223

to be continued...

時を超える口

ジュノ近郊の謎の物体「禁断の口」を調べた冒険者は、水晶大戦当時の、過去のヴァナ・ディールへと飛ばされる。その過程で、禁断の口のなかに現れるネコに似た姿の獣人と、現代には伝わらない異端の預言の存在が示されていく。

嘆きの涙を減らすために

過去世界でのクエストを通して人間諸国の苦境が描かれたうえで、ネコに似た獣人ケット・シーが改めて登場。「この時代に流される嘆きの涙を減らす」というケット・シーの目的が明かされ、冒険者はそれに協力することに。また、異端の預言に語られる「暁の神兵」についての話も聞ける。

未来からきた娘

ケット・シーを敵視する踊り子リリゼットが登場して、彼女も冒険者と同じく現代からきた者だということが暗示される。同時に、現代の者が知る歴史的事実とは異なる事件が発生し、歴史の改変が起こっていることも判明しはじめる。

変わりゆく歴史

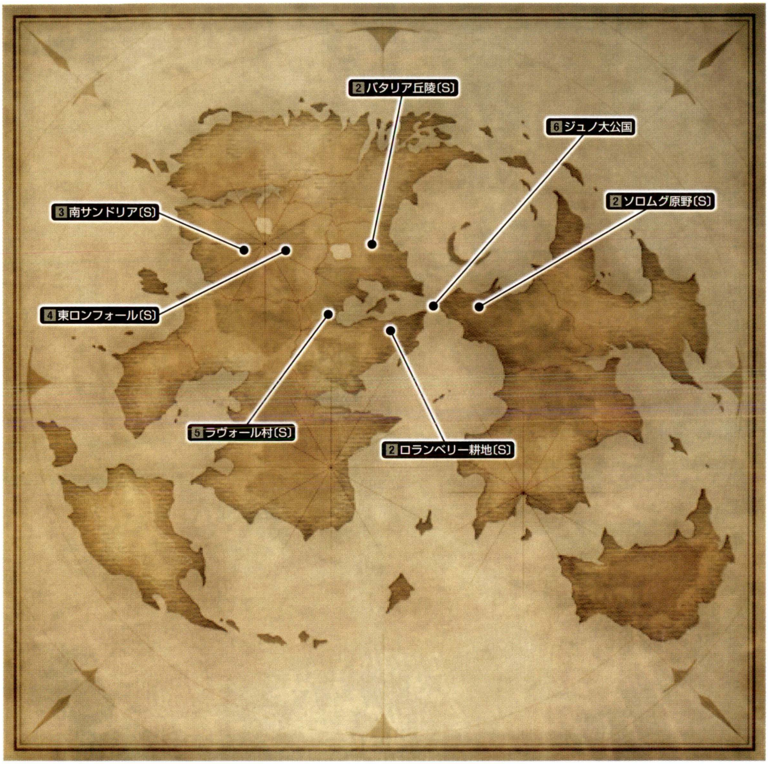
獣人血盟軍によるラヴォール村襲撃のなか、事態の裏で暗躍する「冥護四衆」が登場。歴史の変化がより鮮明に浮かび上がる一方、ケット・シーが何らかの「プロジェクト」のために動いていることも明かされる。

人間の団結、しかし暗雲は晴れず

ジュノが獣人血盟軍へ降伏するとの報を受け、その撤回のために奔走する冒険者たち。それをきっかけに人間諸国軍はアルタナ連合軍としてジュノ攻防戦を征し、ジュノも降伏を撤回する。その一方、ケット・シーと冥護四衆が、それぞれの目的のために時代を越えて敵対していることが明らかに。

物語の舞台

アルタナの神兵ミッション



1 ウォークオブエコーズ

関連 アルタナM01 アルタナM03 など

謎の門「禁断の口」の内部に広がると思われる不可思議な空間。天空には怪物の口にも見える不気味な物体が浮かび、ぼんやりとした頼りない光に包まれている。冒険者はこの地にて、獣人ケット・シーとの出会いを果たす。

2 バタリア丘陵〔S〕、ロランベリー耕地〔S〕、ソロムグ原野〔S〕

関連 アルタナM02

水晶大戦当時のヴァナ・ディール「過去世界」で、冒険者が最初に放り出される場所。冒険者は3つの土地のいずれかで目覚めたのち、過去のジュノの騎士たちに助けられる。

3 南サンドリア〔S〕

関連 アルタナM04 アルタナM05 など

過去世界の南サンドリア。防戦用の兵器が建ち並び、物々しい雰囲気が漂う。しかし、街の酒場「獅子の泉」にて、世界的に有名なダンサーグループ「マヤコフ舞踏団」の公演が決まり、時ならぬ華やぎに沸く人々の姿も。

4 東ロンフォール〔S〕

関連 アルタナM06

ロンフォールの森の東半分にあたる戦域。戦時の備えとして視界を確保するべく、かなりの木々が伐採されている。ここで冒険者はケット・シーと再会する一方、ケット・シーをつけ狙う踊り子リリゼットとも面識を得ることに。

5 ラヴォール村〔S〕

関連 アルタナM07 アルタナM08

ノルバレン戦線の森林地帯にある村。サンドリア国教会所属の修道院が建つ入植地で、修道士をはじめ多くの人々が暮らす。しかし、オーク帝国クォン方面軍の侵攻を受け、集落の一部が占拠されてしまった。

6 ジュノ大公国

関連 アルタナM14 アルタナM15

「アルタナ連合」の盟主国。流通の中心地だが、戦時中のため城門は固く閉ざされ、民間人の出入りは禁じられている。この国をめぐる「ジュノ攻防戦」での勝利を契機に、数で勝る獣人血盟軍に押されていた連合軍は勢いを盛り返す。



FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵

Wings of the Goddess

ミッションストーリープレイバック

アルタナの神兵ミッション

突如として現れた謎の門「禁断の口」をくぐった冒険者は、時を越え、水晶大戦当時のヴァナ・ディール「過去世界」へとおもむく。大戦を戦うなかで出会った獣人ケット・シーは、この時代に流される嘆きの涙を減らしてほしいと、冒険者に懇願。協力を約束した冒険者は、やがて時代を越えた陰謀と、変化していく歴史を目の当たりにする。

Pick up! 金属質の話し声

禁断の口の内部と思われる空間で冒険者が見かけたのは、自在に時を渡る力を持つ獣人ケット・シーだ。ここで注目したいのが、彼女の話し声。ケット・シーはひとりごとをしゃべりつつ姿を現すが、そのセリフは、まるで複数の人物と話し合っているかのような内容なのだ。これは、アルタナM08「天涯の娘」への伏線になっている(→P.219)。



⬆光のなかから現れるのは、ケット・シーひとりだけだが……？

アルタナM01「忘らるる口」

関連 アルタナM03「ケット・シー、馳せる」(→P.216)

「禁断の口」に飲まれて

ヴァナ・ディール各地でつぎつぎと発見の報告がされている門「禁断の口」。その調査のため、ジュノ近郊に現れた門におもむいた冒険者は、突然動き出した禁断の口に襲われ、内部へと吸いこまれてしまった。どことも知れぬ場所で目覚めた冒険者だったが、金属質の不思議な声を聞いたのもつかの間、ふたたび未知の空間に投げ出される。その視界の端に、王冠をかぶった小さな獣人の姿を残して……。



⬅世界の各地に突然現れた禁断の口。不気味なうなり声とともに、冒険者を吸いこみ……。

「ユォオォオオオォン」



➡気がつくと冒険者は、不気味な穴が浮かぶ謎の空間「ウォークオブエコーズ」にいた。



⬅不思議な光から現れる謎の獣人の影。つぎの瞬間、光が弾け、冒険者は虚空に投げ出されてしまう。

会話 どこからともなくやってくる声

？？？：……忙しくって、くるくる……まわる…………わねぇ。ながい旅の……たまってる…………かしら？
？？？：……可哀想……の、灰色の…………人の手を……。…………まぎれたりも……のかしら？
？？？：どこかに、このお仕事を手伝ってくださる心ある方が、ひとりくらいいたって……。
？？？：……あら、アータもそう思うっていうの？
？？？：そうだわ！　ひとりと言わずに、ふたりと言わずに、いえ3人だって足りないくらいの……。

Pick up! アルタナ連合軍への参加

アルタナ連合軍の拠点に向かった冒険者は、サンドリア王国軍、バストゥーク共和国軍、ウィンダス連邦軍のうち、いずれかの軍に入隊する。そして、三国の危機的な状況を、身をもって体験することになるのだ。以後の『アルタナの神兵』ミッションは、過去世界の三国で発生する連続クエストをコンプリートしていくことで、新たな物語が展開する。

Pick up! 異端の預言詩

ケット・シーが姿を現すときに歌っている「マガーツ、ボシーのあるトコロー♪　アーカツキーのシンペイさんが、おりたちてー♪」という唄は、「異端の預言詩」と呼ばれるもの。アルタナM02「はじまりの刻」でも、ライザンダーが「禍星、現るとき」と口にするように、大戦中の人間諸国に流布していたようだが、くわしい内容は不明だ。



⬆ケット・シーは好んで預言の唄を口ずさむが、歌詞をちゃんと覚えていない。

アルタナM02「はじまりの刻」

関連 過去世界Q01「王立騎士団入団試験」(→P.375)など

禍星またたく時代へ

冒険者が目覚めたのは、一見、もといたジュノ近郊の地のようだった。しかし、そこに現れた3人の騎士は、なぜか戦時の危険を告げて避難をうながす。騎士たちと別れ、ひとり歩き出した冒険者だが、目の前に広がる戦雲に包まれた情景は、見知ったジュノ近郊と似て非なるもの。そう……冒険者は20年あまりの時を越えて、水晶大戦当時のヴァナ・ディールへ迷いこんでいたのだ。いつしかにぎっていた純白の羽根を手に、冒険者は付近のアルタナ連合軍の拠点に身を寄せる。



⬅巨大な尾を引く彗星の下、チョコボにまたがったジュノの騎士たちが駆け抜けていく。



➡騎士ライザンダーは、調査に訪れた禁断の口の近くで、気を失った冒険者を見つける。

だいじなもの 純白の羽根

いつのまにか手に握っていた、白銀色の煌きを放つ羽根。不思議な力を感じる。

禁断の口から過去世界へ投げ出されたときに、冒険者が持っていたもの。アルタナM03「ケット・シー、馳せる」でのケット・シーの言葉から推測すると、この羽根を手に入れたおかげで、冒険者は「時を自在に舞う力」を得たようだが?

アルタナM03「ケット・シー、馳せる」

関連 過去世界Q03「オーク軍団掃討作戦」(→P.376)など

おしゃべりなネコの願い

アルタナ連合軍の所属となった冒険者は、現代と過去を行き来しつつ、義勇兵として水晶大戦を戦っていく。そんななか、ふたたび禁断の口内部と思われる空間に迷いこんだ冒険者は、人の言葉を話し、時を渡る力を持つ獣人ケット・シーと出会う。彼女は、冒険者も時を渡る力を持つことに驚きつつも、その力を活かして、水晶大戦で流される嘆きの涙を減らす手伝いをしてほしいと依頼。ケット・シー自身は、戦乱の時代に現れる英雄「暁の神兵」を探すと言って、姿を消すのだった。



⬅王冠をかぶりマントをまとったケット・シー。そのしぐさはどこか芝居がかっている。



➡アルタナ連合軍の苦境について話したケット・シーは、自分の手伝いをしてほしいと冒険者に請う。

会話 時代を越える力

ケット・シー：(冒険者をのぞきこみ)アラヤダどういうこと!? 人の子の背中にアンナモノが見えるなんて!!!　どういうことなのかしら?　あらあらン?　……もしかして、アータが手にしてるその力は……アタクシと同じ力……?　おヒゲがピンピンするわっ。間違いないわっ。教えてさしあげるけれど、それは「時を自在に舞う力」。祝福されし者だけがもつ力よ。……でも、アータのそれじゃ、アタクシのと比べたら頼りなさすぎるみたいねえ……。ま、いいけれど。おかげで、ひとつ望みを見つけられたんですもの。

Pick up! マヤコフ舞踏団の来訪

慰問公演という形でサンドリアにきたマヤコフ舞踏団だが、目的は公演だけではない。アルタナM05「王冠の獣、ふたたび」で明らかになるとおり、舞踏団は獣人血盟軍に対抗するレジスタンスグループでもある。それを知りつつ、舞踏団に目をかけてくれるサンドリアの騎士ラジュリーズを助けるために、マヤコフたちは王都にやってきた。

Pick up! ラヴォール村へ

冒険者と別れたラジュリーズは、ドラギーユ城で舞踏団のマヤコフとポーシャを配下の鉄鷹騎士隊員に引き合わせて、オーク軍の侵攻を受けるラヴォール村の救援に向かうと宣言する。この場面では、マヤコフ舞踏団員の多くがラヴォール村で育った孤児だと明かされるだけでなく、ラジュリーズとポーシャが互いに好意を抱いていることも示されるのだ。


↑ラジュリーズは、ラヴォール村の救援作戦にポーシャたちを同行させる。

アルタナM04「舞姫、来たりて」

関連 ジュノQ70「未完成の円舞(ワルツ)」(→P.427)

ダンスに魂をかける女(?)たち

過去世界の南サンドリアを訪れた冒険者は、いまをときめく「マヤコフ舞踏団」の慰問公演のウワサを聞き、会場の酒場へと向かう。そこには、公演前の抱負を述べる舞踏団の団長マヤコフの姿があった。戦時だからこそ人々に夢を与えたい……高らかに語るマヤコフだったが、部外者なうえチケットも持たない冒険者を、手荒に酒場から追い出す。そんなとき、チケットを手に開演を待っていた男が、彼の妻に見つかって連れもどされるという騒動が発生。冒険者は現代に向かい、公演を見逃した男からチケットをゆずり受ける。



←女口調で熱弁を振るい、自身の情熱を語るマヤコフ。興奮して男言葉になることも。


➡仕事を抜け出して公演を見ようとした男だったが、奥さんに見つかり連れもどされる。

アルタナM05「王冠の獣、ふたたび」

関連 アルタナM07「紫電、劈く」(→P.218)

一夜かぎりの夢

現代でチケットを手に入れるも、それはニセモノだと門前払いされる冒険者。そのとき、ラジュリーズと名乗る騎士が助け船を出し、冒険者は彼と一緒に会場へと入ることができた。舞踏団のトップアイドル・リリゼットの踊りを堪能したのち、ラジュリーズは迎えの騎士やマヤコフ団長とともに去る。彼らは、オーク軍におびやかされるラヴォール村の救援作戦を実行しようとしていたのだ。一方の冒険者は、ふいに見かけたケット・シーを追い、ロンフォールの森へと入っていく。


←冒険者を助けてくれた鉄鷹騎士隊隊長ラジュリーズ。身分の高い貴族だが、人柄は気さく。



➡トップアイドルのリリゼットは、最近団に入ったらしく、素性も明らかでないという。

会話 マヤコフの情熱

マヤコフ:われわれには、次なるチャレンジが必要だったわ。そして今、目指すべき新たな地平を見つけたの。それは「夢」……そう、ドリームよ! こんな時代ですもの、あたくしたちが、皆に夢を与えなくっちゃ。舞踏団一同、そう決意したんですの。
メルデルフォー:なるほど……! 夢ですか! 美しく、勇ましく、愛らしく。マヤコフ舞踏団に相応しいテーマですね。
マヤコフ:ええ! 開かれる幕、めくるめく照明……。そして、舞台に踊り出る妖精、踊り子!! 飛び散る汗! 響くヒール! お客さまに、スペシャルな一夜かぎりの夢を見せてあげてよ!

会話 義勇の踊り子

マヤコフ:舞踏団の踊り子は、本を正せば、ラヴォール村の修道院で育てられていた、孤児がほとんど。現在、村が置かれている状況には、誰よりも心を痛めております。あの美しかった故郷を護るため、微力ながら我が舞踏団もご協力致したく……。ポーシャ! 彼女は舞踊の技量もさることながら、武踊においては、我が団きっての腕前。必ずや、お役に立ちましょう。
ラジュリーズ:……良いのか?
ポーシャ:……はい。ラジュリーズ殿と御一緒できるならば、この世の果てまでもお伴致します……。

Pick up! リリゼットの素性

マヤコフ舞踏団のスターとして知られるリリゼットだが、その素性はほとんどわからない。唯一確かなのは、エルヴァーンの父と、ヒュームの母を持つハーフということくらいだ。また、ケット・シーを未来からの侵略者だと言ったり、ラヴォール村がいずれオークの本拠地「ダボイ」となると指摘したりと、過去世界の人間とは思えない言動が目立つが?

Pick up! 謎の冥護四衆

この場面に登場する「冥護四衆」「レディ・リリス」といった名は、現代に伝わる水晶大戦史上ではまったく確認できないものだ。オドラールたちは闇の王親衛隊とともに現れたが、指導者として闇の王の名を出さないところを見ると、彼らはあくまでレディ・リリスの直属であるらしい。つぎのミッションである アルタナM08「天涯の娘」でのケット・シーの話を聞くと、オドラールたちも時を越えてきた存在に思えるが、詳細はわからない。



⬆オドラールは、ラヴォール村を襲撃した目的を「玉体の迎え」だと言うが?

アルタナM06「梢の胡蝶」

関連 過去世界Q05「ちいさな勝利、ひとつの決意」(→P.376)など

ネコと踊り子と

冒険者とケット・シーは再会を果たすが、突如現れたマヤコフ舞踏団の踊り子たちに捕らえられてしまう。リーダー格のリリゼットは、逃げ出したケット・シーを敵視し、冒険者をケット・シーの仲間だと考えて事情を問う。そこへ、ラヴォール村へ出発するラジュリーズたちが通りかかった。そのなかにいた舞踏団の踊り子ポーシャに、ラヴォール村は危険だとリリゼットが訴えるが、団員たちは聞き入れずに出発。それを見送ったリリゼットは、冒険者が現代からきたことを言い当て、自分と一緒にラヴォール村へ行くよう呼びかけた。



⬅冒険者に小言を言っているうちに、ケット・シーはリリゼットたちに捕まってしまう。



➡ラヴォール村がのちに「ダボイ」と呼ばれることなど、リリゼットは未来を知っていた。

会話 その“時”を知る者

リリゼット:ねえ、あんた……。ずばり、聞くけど。未来から来たんでしょ? ……あ、やっぱ答えなくてもいいわ。でも、きっと、気づいてるわね? ラヴォール村が近い将来、オークに占領されて、ダボイって呼ばれるようになること。そして、それは「今」じゃないってことを……。ところで、あんた、名前は?
(リリゼットに名乗る冒険者)
リリゼット:……そう……。いいこと? 事態は飲み込めてるわね? なら、手伝って。いったい、ラヴォール村で何が起こるのか、わたしにも、まったく予想がつかないの。ポーシャたちが心配だわ。

アルタナM07「紫電、劈く」

関連 アルタナM15「宙の座」(→P.223)

戦火を引き裂く影

冒険者とリリゼットは、ラヴォール村を守るラジュリーズやヴェスティーレたちと合流したが、まもなく村は戦火に包まれる。獣人血盟軍の精鋭「闇の王親衛隊」が村へ侵攻してきたのだ。炎に包まれる村で、リリゼットは戦況を見届けて姿を消すケット・シーを目撃。しだいに混戦となるなか、ラジュリーズはリリゼット、ポーシャ、冒険者たちにオドラールと名乗る騎士を同行させ、村人を避難させる役をまかせる。

オドラールとともに村の奥に進んだ3人は、彼の手引きで現れた伏兵に囲まれ、駆けつけたラジュリーズもオドラールの仲間アクウィラに光弾を撃ちこまれ重傷を負う。オドラールは、レディ・リリスに仕える「冥護四衆」としての正体を現し、アクウィラに邪竜を召喚させて冒険者を襲わせた。



⬅冥護四衆のオドラールとアクウィラは、かなりの腕利きであるラジュリーズでさえもたやすく退けてみせる。

会話 オドラールのワナ

ポーシャ:……オドラールさん、村人の皆さんはどこに?
リリゼット:……なんとか言ったらどうなのよ?
オドラール:……。
リリゼット:ポーシャ、戻ろう!
(デーモン兵が出現し、冒険者たちの退路を断つ)
リリゼット:こいつら!?
オドラール:……くくく。……お気に召さなかったかな? 確かに、レディたちをお迎えするには少々不躾で、殺風景な場所ではあるが……。

Pick up! 歴史の行方

ラヴォール村への獣人の侵攻は、本来、水晶大戦から約10年後の出来事のはずだが、大戦中の過去世界では、すでにラヴォール村が攻撃を受けている。この食いちがいは、歴史が変わりはじめていることを示すものと言えるだろう。だとすれば、オドラールが見せる幻影は、変わりゆく歴史の果てに人間の敗北が待つことを意味するとも考えられる。



⬆闇の王を倒すはずのふたりの英雄が、返り討ちに遭ってしまう？

Pick up! ラジュリーズのキズ

リリゼットによると、ラジュリーズのキズは、呪痕という特殊なもの。本来の歴史では、ラジュリーズはジュノ攻防戦で呪痕を刻まれ、それが原因で死去した。そのことを知っていたリリゼットは当初、ジュノに行かせなければ父ラジュリーズを助けられると考えていたが、過去世界でのラジュリーズは、後世の記録にない行動——ラヴォール村の救援に行き、そこで呪痕を受けてしまう。この事件を経て、リリゼットは歴史の改変を確信するに至る。

アルタナM08 「天涯の娘」(前編)

関連 バストゥークM5-2 「ザルカバードに眠る真実」(→P.83)

ゆがみゆく歴史

アクウィラが放った邪竜を退け、冒険者とリリゼットはオドラールと対峙する。するとオドラールは手を掲げ、「ここにすべてがある」と不思議な幻影を見せはじめた。破壊されたアルタナの国々、骸をさらす各国の元首や要人たち——それは、人間が大戦に敗北し、荒廃したヴァナ・ディールの姿だった。その幻影を見た直後、冒険者とリリゼットは気を失ってしまう。やがて目覚めたふたりだったが、リリゼットはアクウィラによって刻まれたラジュリーズのキズを見たとたん、彼のそばに駆け寄った。お父さん……そう呼びかけて。



⬅オドラールが見せた幻影は、現代で知られる戦史とはちがう大戦の結末を映していた。



➡ラジュリーズの胸に刻まれた呪痕。リリゼットは、このキズについてくわしいようだが？

アルタナM08 「天涯の娘」(後編)

関連 過去世界Q06 「羽撃け、鷲獅子」(→P.377)など

時のはざまに羽ばたく

ラジュリーズをラヴォール村の修道院に運びこんだのち、冒険者はリリゼットの呼び出しを受ける。自分が現代からきた人間であり、ラジュリーズが父であることを明かすリリゼット。彼女はケット・シーのたくらみにより歴史が変わってきていると訴え、冒険者をパートナーとして歴史の改変を食い止めてみせると誓う。

一方、禁断の口内部では、9匹のケット・シー族が集まり、"プロジェクト"の相談をしていた。彼女たちが進める計画とはいったい何なのか、そして冥護四衆の目的とは——。ヴァナ・ディールの歴史をめぐる戦いは、さらに謎を深めつつ、新たな局面へと導かれていくのだった。



⬆じつは9匹いたケット・シー。彼女たちは協力して、何かの計画を進めているようだが……？

会話 9匹のひそやかな話

ケット・シー・コーキ：オイオイ！　ヌーイ！　預言詩なんか歌ってる場合じゃないぜ！
ケット・シー・シャハク：コーキちゃんの言うとおりだよ。オカシいじゃないか。アイツら、どうやって、この世界に来たのさ？
ケット・シー・トゥリ：ねえ、ケッヘ？　ヒョットして、ヒョットして……アトモスをとおってきた、なんてことは？
ケット・シー・ヌーイ：はっ!!
ケット・シー・ケッヘ：にゃはははははは！　トジマリを忘れたんだろ？　ヌーイはいっつもテギワが悪いからな！　ありそうなハナシだ！
ケット・シー・ヌーイ：ンまあ、シツレーね！　だいいち、プロジェクトは、アタクシたちみんなのおしごとですわよ！
ケット・シー・アーン：たしかに、ワレワレは個であり全だ。しかしそれは、きちんとプロセスが予定どおり実行されて、のハナシ……。
ケット・シー・ダァー：ダイタイさぁ、なんだっけ？　シンペー？　正気とは思えないネ～。

Pick up! 9匹のケット・シー

アルタナM08「天涯の娘」(→P.219)で示されるように、ケット・シーは全部で9匹存在する。それぞれアーン、ダァー、トゥリ、ケッヘ、コーキ、シア、シャハク、オフク、ヌーイという名を持ち、このうちのヌーイが最初に冒険者と接触したケット・シーであり、リーダーとしてほかの8匹をまとめているのだ。ちなみに、上記のケット・シーたちの名前は、現実世界の北欧に残る古語ゲール語で1～9の数字を現す言葉と同じ。



⬆アクウィラの襲撃により、ダァーとオフクは消し去られてしまう。

Pick up! 薬を求めて

アモーラは、サンドリアQ30「老婆の薬」などに登場する薬士で、ラジュリーズの薬は、彼女の助言に従って作ることになる。手順としては、現代では絶滅したケルヌンノスの球根を過去世界で手に入れ、それを過去のジャグナー森林に植樹。現代にもどり、成長したケルヌンノスを倒して樹脂を採り、それをアモーラの手で薬にしてもらうのだ。

アルタナM09「踊り子の憂慮」
アルタナM10「白い涙、黒い泪」(前編)

関連 過去世界Q07「それぞれの死地へ」(→P.377)ほか

王冠ネコの危機

しばらくののち、冒険者は王都に帰還したラジュリーズを訪ねた。ポーシャとともに顔を見せたラジュリーズだが、容態はすぐれない。一方のリリゼットは、ジャグナー森林にてケット・シーをつかまえようと計画。合流した冒険者とワナを張り、見事にケット・シーの捕獲に成功するが、そこへさらにケット・シーの集団が現れた。

9匹のケット・シーたちはリリゼットの話を聞き、ラジュリーズを助けるかどうかを話し合う。しかし、そこへ乱入してきたアクウィラにより2匹が倒され、ほかのケット・シーたちは逃げてしまう。アクウィラもまた姿を消し、残されたリリゼットと冒険者は、ケット・シーが口にした呪痕に効く薬を求めて、現代のサンドリアへ向かうのだった。



⬅目の前で2匹の同族を消され、我を失うケット・シー・ヌーイだが、ケット・シー・アーンに制止されて逃走する。

会話 薬の手掛かり

リリゼット：それに、あのネコが言ってた、なんだっけ？　クスリってやつ……。(考えこみ)クスリ……薬……??　……まって。思い出したわ……！　わたしが、まだ小さくておとうさんが生きてたころ、いっつも飲んでた小瓶があった……。あれ、ひょっとして……呪痕の傷の薬だったのかしら……？　ちょっと、確かめに行ってみる。あなたも一緒に来てくれるわよね？　だって、わたしたち、運命共同体の未来戦士タッグでしょ？　薬を作ってくれてた、現代の南サンドリアにいるアモーラさんに会いにいくわ。さあ、急ぎましょう。

アルタナM10「白い涙、黒い泪」(後編)
アルタナM11「彼の世に至る病」

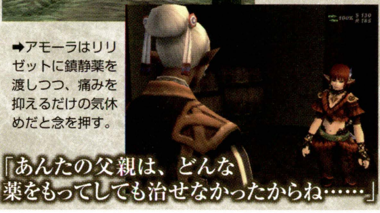
関連 サンドリアQ30「老婆の薬」(→P.239)

父のためにできること

現代の王都サンドリアを訪れ、街の薬士アモーラに会うリリゼットと冒険者。リリゼットはアモーラに、かつて父ラジュリーズが服用していた薬の処方を頼むが、原料となるケルヌンノスの樹脂が現代では採れなくなってしまったらしい。冒険者たちは現代と過去世界を行き来して樹脂を手に入れ、アモーラに鎮静薬を作ってもらうことに成功。薬をラジュリーズに届けるべく、リリゼットと冒険者は過去のサンドリアへ向かう。



⬅絶滅していた樹人族ケルヌンノスを復活させ、その樹脂を手に入れる冒険者たち。



➡アモーラはリリゼットに鎮静薬を渡しつつ、痛みを抑えるだけの気休めだと念を押す。

だいじなもの 鎮静薬

ケルヌンノスの樹脂を材料に、アモーラさんが作った秘薬。
痛みを軽減するのが目的で、怪我や病気そのものを治すことはできない。

生前のラジュリーズがいつも服用していたという、痛み止めの薬。しかし、結局はラジュリーズが亡くなったことでわかるように、呪痕そのものに効果があるわけでなく、気休め程度にしかならない。

Pick up! ジュノ外交官ナグモラーダ

ジュノ降伏の知らせを持ってきたナグモラーダは、『プロマシアの呪縛』にも登場しているジュノの外交官だ(→P.145)。水晶大戦当時の彼は、ジュノ大公の意向を受けてアルタナ連合をまとめ上げた、有能な外交官として各国に知られていた。そんなナグモラーダが、苦しいとはいえ連合軍が善戦をつづけている状況で、真っ先に降伏を選択したことは、ラジュリーズだけでなく、アルタナ各国の要人も不自然なものを感じた様子。

Pick up! 大魔元帥と踊り子

ウィンダス軍の派兵が決定したあと、ロベルアクベルはリリゼットを呼び止め、名前を尋ねる。そして、彼女の"リリゼット"という名前を聞くと、ロベルアクベルも彼の軍師レコ・ハボッカも、何かを確信したような様子を見せるのだ。ここで示されるように、リリゼットには本人も知らない秘密があるようだが、この時点では明らかにされない。



↑何か含むところがあるように、素敵な名前だと言うレコ・ハボッカ。

アルタナM12 「国務、携えし」(前編)

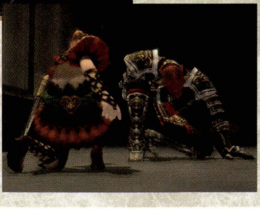
関連 プロマシア1-1 「命の洗礼」(→P.155)

突然の敗北宣言

過去のドラギーユ城を訪れた冒険者とリリゼットは、ジュノの外交官ナグモラーダと言い争うラジュリーズの声を聞く。ナグモラーダが届けた知らせ──それは、先ごろから行なわれているジュノ攻防戦での劣勢により、カムラナート大公が獣人への降伏を決定したとの報だった。ラジュリーズは降伏に反対を表明し、ジュノへの援軍派遣を決意。冒険者とリリゼットは容態が悪化しつつあるラジュリーズに薬を渡し、彼の代理として、他国へ援軍を要請する使者となることを約束する。



←ナグモラーダは帰りぎわ、謎めいたことを言ってポーシャを連れていこうとする。



➡ハルヴァーと他国へ向かい、援軍を請おうとするラジュリーズを呪痕がむしばむ。

会話 ナグモラーダの横恋慕?

ポーシャ：(迫るナグモラーダに)ナ、ナグモラーダさま?
ナグモラーダ：悪いことは言わぬ。私と一緒に来い。今はわからぬだろうが、それが、貴女の、ひいては世界のためでもある。
ポーシャ：……は、はい?　せかい……?
ナグラモーダ：さあ……。
ポーシャ：(ナグモラーダの手から逃れ)……触らないで。ただの踊り子風情と思って、見くびらないでください。
ナグモラーダ：……フフフ。そのご気丈。さすがと申し上げられましょう。失礼致しました。お許しください。

アルタナM12 「国務、携えし」(後編)
アルタナM13 「威風凛凛」

関連 過去世界Q23 「降臨、異貌の徒」(→P.383)

望みをつなぐ踊り子

援軍要請のために協力してくれることになったハルヴァーと合流し、リリゼットと冒険者はバストゥークとウィンダスを訪ねる。

バストゥークではプリーン大統領以下、各共和軍団の将軍が一行を出迎えるも、色よい返事は得られない。そこへ、第7独立戦隊の隊長ザザーグが登場。みずから派兵を買って出てくれた。

一方のウィンダスでは、大魔元帥ロベルアクベルが一行と面会。彼はナグモラーダの言動に不審を感じつつも、ミスラ傭兵団の派遣を決める。



←派兵を渋るプリーンたちだったが、ザザーグの提案を受け入れ、ジュノへの援軍を決定。



➡ナグモラーダを知るウィンダスのロベルアクベルたちは、降伏の報を妙だと言うが?

会話 ふたりの違和感

ロベルアクベル：(ジュノ降伏の報と、サンドリアの派兵の話を聞き)……。……妙だな。
レコ・ハボッカ：(考えこみ)妙だね……ジュノのナグモラーダと言えば巧みな弁舌、そして秀でた交渉術を持つ策略家として知られている。そう易々と降伏を受け入れるとは、とても思えないけど……。
ロベルアクベル：うむ、おそらくは……。
リリゼット：お願いです！　苦しいご内情はわかりますが、ジュノを助けてあげてください……！

Pick up! 神出鬼没の外交官

冒険者たちとブランドルフが面会していた議場へ、唐突に現れるナグモラーダ。ブランドルフは彼が現れたことに驚くのだが、それもそのはず、ナグモラーダは降伏について説明する使者として各国へ出向いている最中であり、ジュノにいるはずがないからだ。実際のところ、このナグモラーダは彼本人ではなく、別の人物が化けたもの(右ページ参照)。

Pick up! 援軍の陣容

冒険者たちと合流するアルタナ連合軍の陣容は、右の表のとおり。鉄鷹騎士隊とマヤコフ舞踏団をのぞく各国の部隊は、冒険者が過去世界での所属先として選べる3つの部隊となっている(→P.374)。冒険者は彼らと共闘しつつ、獣人の混成部隊を撃退するのだ。

◆ **冒険者と合流する援軍**

所属	部隊	指揮官
サンドリア軍	鉄鷹騎士隊	ラジュリーズ
	鉄羊騎士隊	ロンジェルツ
	マヤコフ舞踏団	マヤコフ
バストゥーク軍	第7独立戦隊	ザザーグ
ウィンダス軍	コブラ傭兵団	ロマー・ミーゴ

アルタナM14 「ジュノ、擾乱」(前編)

関連 ジュノQ14 「亡き夫へのキャンドル」(→P.303)

戦乱のなかで

三国からの派兵を取りつけたリリゼットと冒険者はハルヴァーと別れ、ジュノへと向かった。防壁に押し寄せる獣人の軍勢を避け、負傷者があふれる市街地を目にしつつオーロラ宮殿に通されたふたりは、ジュノ親衛隊長ブランドルフと面会。降伏の撤回を求めるが、ブランドルフはくやしさをにじませながらも、大公の決定は変わらないと話す。ナグモラーダもその場に姿を見せ、すぐにも降伏の調印式を行なうと宣言する。

失意のまま議場を出たリリゼットと冒険者だったが、そこへジュノの騎士バーナバスが声をかけてきた。彼は、調印式が催されるジュノ地下へつづくハッチのカギをふたりに託す。望みをつないだ冒険者たちは、各国の援軍が集結するまでの時間をかせごうと、ジュノ地下へと急ぐのだった。



←あまりに早い降伏の決断に違和感を口にするブランドルフだが、現れたナグモラーダは調印を急ぐ様子を見せる。

人物 過去のジュノ親衛隊隊長



ブランドルフ
大公カムラナートに仕えるジュノ親衛隊の、過去世界での隊長。部下思いで、市民を守ることにみずからの誇りをかける。

冒険者たちの応対をした騎士。大公に忠誠を誓っているものの、決して近視眼的ではなく、降伏についても内心では納得していない。ちなみに、現代の親衛隊長ウォルフガングの実父でもある(→P.303)。

アルタナM14 「ジュノ、擾乱」(後編)

関連 過去世界Q25 「淑女たちの饗宴」(→P.384)ほか

結集するアルタナの子

ジュノ地下では、いままさにナグモラーダとオークの将グワッジボッジが調印に臨んでいた。すぐさま調印式に乱入したリリゼットと冒険者は、オーク兵を蹴散らすも、リリゼットがナグモラーダにつかまってしまう。そこへ現れたのは、ラジュリーズを筆頭とするサンドリア軍――いや、バストゥークとウィンダスの部隊も合流したアルタナ連合軍だった。冒険者は彼らと団結し、グワッジボッジ配下の獣人混成部隊との戦いに挑む。

同じころ、ジュノをめぐる攻防戦は最終局面を迎えつつあった。ついに防壁を突破し、ジュノ市中へとなだれこむ獣人血盟軍。対するブランドルフ以下のジュノ親衛隊は、冒険者たちに事態の打開を託し、抗戦を決断する。到着したウィンダス軍の支援も受け、騎士たちは敵陣へと切りこんだ。



←冒険者とリリゼットの働きにより、ついに結集したアルタナ連合軍。ここから、人間たちの反撃がはじまる。

人物 オークの将軍

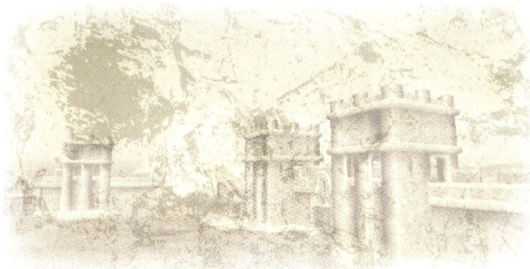


グワッジボッジ
通称"隻眼のグワッジボッジ"。かつては粗野な男だったが、捕虜にしたサンドリアの騎士の高潔な態度に感銘を受け、騎士道を学んだ。

"切り裂き"団を率いる将。騎士道を学んだというだけあって、ジュノの降伏に対しても紳士的に進めるつもりだったらしい。彼はこのほか、サンドリアQ69「誓いの剣」にも登場する(→P.401)。

Pick up! 大公カムラナート

カムラナートが行なった演説は、勝利を誇るのみで、大きな被害を受けた市民の惨状を顧みないものだった。『ジラートの幻影』で明かされるが、カムラナートは古代ジラート人の王子であり、現世人類を劣等種族と見くだしている(→P.134)。そういった認識から、人間の被害を度外視したと考えられるが、ほかに理由がある可能性も否定できない。



アルタナM15 「宙の座」

関連 ジラートM01 「新たなる世界」(→P.134)

勝利の代償は苦く

冒険者の活躍もあって、連合軍はジュノ地下の獣人混成部隊を退けた。そんな彼らの健闘をたたえたナグモラーダは、いずこともなく立ち去ってしまう。直後、もうひとりのナグモラーダが姿を見せ、ラジュリーズたちはようやく、先ほどまでこの場にいたのがニセモノであることに気づく。

市街地に攻め寄せた獣人軍も撃退され、ともかくジュノは守られた。一同の前に姿を見せた大公カムラナートは、声も高らかに勝利を宣言。だが、甚大な被害を目にした冒険者たちは、その演説に釈然としないものを感じていた……。



←ニセモノのナグモラーダは、何かを確かめるようにリリゼットの耳飾りを見つめる。



➡多数の戦災者を前に勝利の演説を行なうカムラナート。その姿に連合軍は不信感を抱く。

会話 慈悲なき勝利宣言

カムラナート：喜べ！　敵は我々の雄姿の前に、立ち去った！　今日、いまこの時こそ、ジュノ、そして連合軍が、歴史に名を刻む瞬間であろう！　皆みな、大義であった！　人の子の勝利である！　我々は、この戦に、勝利したのだ！
(歓声をあげるジュノの将兵たち)
ザザーグ：……勝利、だと？　この惨状でか……？
ロマー・ミーゴ：とてもそんな有様じゃあないけどね……。
ロンジェルツ：何を考えているんだ？　ジュノ大公とやら……。
リリゼット：……。

and NEXT

関連 ——

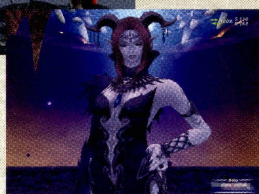
そして夜闇に舞い降りる

ジュノから転進した獣人血盟軍は、一路タブナジアに向かっていた。その様子を見守るケット・シーたち。ヌーイは合流に遅れた同族を心配しつつも、つぎの行動に移るよう仲間に号令をかける。

彼女たちと入れかわるように、ナグモラーダに化けていたオドラールと、アクウィラが現れる。オドラールとアクウィラは、リリゼットについて何事か確かめ合うと、謎の空間へ向かった。そこに現れたのは、黒き翼を持つ妖艶な女性――。時代の行方をかけた策謀は全容を見せないまま、しかし確実に進行しつつあった。



←仲間の安否を思うヌーイ。その心配のとおり、シアが敵の手にかかってしまう。



➡オドラールたちの前に現れた謎の美女。彼女がレディ・リリスなのだろうか……？

会話 この時代にいてはならぬ

アクウィラ：ほら、僕のガラリグを倒した、アイツ！　それから、耳の長い女の子……。ねぇ、あの子ってさ～……。
オドラール：うむ……。
アクウィラ：この時代にいるってことはさ……。
オドラール：おそらく……。
アクウィラ：……やっぱり、僕ら以外にも？　な～んか、うまく進まないから、ヘンだと思ってたんだよねぇ～。
オドラール：……しかし、どのみちいてはならぬ存在だ。
アクウィラ：ふ～ん。そっかぁ……かわいそ。

Scenario Staff Q&A

シナリオスタッフQ&A

～アルタナの神兵編～

Q 過去の世界を舞台としたのは、どういうきっかけによるのでしょう？

小川 北方や「ひんがしの国」へと話を広げる案もあったのですが、これまで文面でしか示せなかった設定を実際の画面やプレイヤーの体験として見せ、物語をより深く掘り下げるために、過去へ飛ぶ話に決めました。

Q 三国のミッションなどと同じ場所を舞台としつつも、時代は過去ということで、意識した点を教えてください。

小川 「三国それぞれから出発してジュノを目指す」というのが『FFXI』の最初の流れだったので、今回は逆に、ジュノ周辺を起点に三国を目指す形をとり、現代と過去でいかにちがうかを見せて新鮮味を出すことにしました。それぞれの時代では20年くらいの開きしかないので、地形的にあまり大きく変えることはできず、かといってまったく同じマップにしてもおもしろみに欠けるため、現代では通行できる場所を通れなくするなどの工夫をしています。最初に所属を決めるさいにサンドリア軍を選んでしまった人や、ソロムグ原野に出てしまった人には、難易度が高くて申し訳ないですが、いずれはその苦労もいい思い出になるかな、ということで勘弁してください(笑)。

Q 各国の歴史を過去世界でのクエストで描くさいに、気をつけているのはどのあたりですか？

岩尾 今回は、正面から戦争を描かなければなりませんから、軍隊や作戦の表現、極限状態にある人々の心理描写などが決して適当にはならないように、シナリオの担当者と綿密に打ち合わせをしています。

Q それまで公開されてきた年表や資料と異なる部分がいくつか見受けられますが、その意図は？

岩尾 歴史物は多くの場合、見る側はすでに結末を知っていますよね。ですから、セリフや情景などの作者が補完した部分で楽しませたり、「じつは○○は死んでいなかった！」といった意外な仮説を軸に物語を構成したりするのだと思います。同様の意図で『アルタナの神兵』でも、史実を"裏切る"ことはあるでしょう。ただ、ヴァナ・ディールの史実は常識として浸透しているわけではありませんから、プレイヤーのみなさんに史実をおさらいしていただきつつ、同時に意外性も提供していく。その両方が必要だと考えています。

京屋 過去世界のバストゥークの場合、年表内では大臣の暗殺事件ぐらいしかめぼしい事件が書かれていなかったので、ガルカによる内乱にスポットライトを当ててみました。

岩尾 ガルカの内乱事件は、バストゥークとしては残しておきたくない歴史だったから年表では触れられていないんでしょうしね。これまで公開してきた各国の年表は、それぞれの国に都合の悪いことは触れてなかったり、逆に事実がねつ造されていたり、誇張されているケースもあることでしょう。そうした意味で、歴史というものは厳然たる事実ではなく、流動的な「物語」なのだと思います。

Q リリゼットなど、本編ミッションのメインキャラクターたちは、どのように作っていったのでしょう？

高橋 リリゼットは、過去世界ではプレイヤーキャラクターのかわりにしゃべる役割なので、思ったことをポンポンと口にする感じにしつつ、プリッシュと差別化する意味で、女の子っぽさを少々強めに出しました。今回からフェイシャルモーションがついたこともあり、仕草や演出にはいろいろ凝っています。踊り子だからダンスシーンを印象的に見せたくて、モーション担当にはダンスの動画をたくさん渡し、「こんなふうにしてください」とお願いしましたね。リリゼットと関係の深い騎士ラジュリーズについては、カチカチの騎士にするとおもしろくないし、プレイヤーを物語に引きこむような魅力を持たせたかったので、気さくで腕っぷしの強い人物にしました。イメージとしては「良家の次男坊」「呉服屋の遊び人の若旦那」といったところでしょうか。

齋藤 アルタナM07「紫電、劈く」では、どうやってラジュリーズをかっこよく見せるか工夫しました。彼は剣の使い手ですが、剣だけだと地味なので途中で槍を拾わせてみたら、そのあとのジャンプの動きなどをモーション班がアドリブでつけて、すごいことになりましたね(笑)。個人的に一番入れたくて作ったのが、「シールドバッシュで魅せる」というのと、「オドラールがラジュリーズの攻撃を腕でカキーンと跳ね返す」という部分です。それまで敵をさんざん蹴散らしてきたラジュリーズの攻撃がまったく通用しないと描写することで、オドラールが次元のちがう強さであるのを表現できればなと。

高橋 指で攻撃を弾かせる案もありましたが、それはやりすぎかと思って腕にしましたね。オドラールとアクウィラは、フォモルのキャラクターモデルで表情がつけられないぶん、濃いめの性格にしました。そのほかの登場人物も、戦争を背景とした群像劇ということで、おのおのをよりドラマティックに描くために、キャラクター性を強調しています。

Q ケット・シーやレディ・リリスの正体について、何かヒントをお願いします。

岩尾 ケット・シーはたぶん、あの世界のなかにいてはいけな



ディレクター

小川公一

Koichi Ogawa

『アルタナの神兵』のディレクションと過去世界のマップを担当。マメ料理の起源に関するクエストなども手がけた。
代表作：『ブレイヴフェンサー 武蔵伝』



プランナー

高橋久美子

Kumiko Takahashi

『アルタナの神兵』ミッションのシナリオを執筆。過去世界におけるウィンダスの連続クエストも担当している。
代表作：『キングダム ハーツII』



プランナー
齋藤富胤
Yoshitsugu Saito

イベントシーン全般の演出を担当。学者のクエストでは、学者の設定やシナリオ部分の制作を行なった。
代表作：『FFⅩ』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』



プランナー
岩尾賢一
Kenichi Iwao

『FFⅪ』の世界設定やセリフの監修を担当。古代史が好きで『アルタナの神兵』にもネタが反映されているらしい？
代表作：『パラサイト・イヴ2』『アインハンダー』

い、いるはずのない存在なんですよ。

高橋　レディ・リリスは、「ヴァナ★フェス2008」で公開されたイラストの女性ですね。現時点ではこれ以上話せませんが。

Q　プレイヤーキャラクターが時間を超えることによるタイムパラドックス的なものが、今後の物語のなかで重要な意味を持つようになるのでしょうか？

岩尾　タイムトラベル物は、時間を超える点にこだわるのではなく、「時間」というおもしろいネタをいかに物語の要素として利用するかがポイントだと思っています。ただ最終的には、「禁断の口」がらみで、時間自体が大きなカギになるでしょう。時間軸がくるった事件に直接関わっている者、それに気づいている者、まったく気づいていない者、とそれぞれ立場がちがうキャラクターたちが交錯することで、新鮮な展開が提供できたらいいですね。

Q　『アルタナの神兵』では踊り子と学者というふたつのジョブが新たに追加されましたが、それに関するクエストはどのように作っていったのですか？

齋藤　踊り子の話は京屋が、『FFⅪ』の初期から各地を興業しているバレリアーノ一座の話と組み合わせて、現代にうまくつなげましたね。学者の話は僕が担当したのですが、過去にはあって現代はないジョブということで悩み、「時代に埋もれて消えた」といった設定にして。具体的にどんな事件にからめて歴史から消すかを考えるのには、岩尾に協力してもらいました。

岩尾　その他Q62「グリモアを継ぐもの」で明かされる、軍学書が禁書として処分され、軍学者たちが糾弾されるといったくだりは、現実の歴史でもよくある話ですが、とても悲しいですよね。

Q　新たに導入された大規模バトルコンテンツ「カンパニエ」は、どういったアイデアから生まれたのでしょう？

小川　バトル担当の伊藤（伊藤泉貴氏：カンパニエの企画・調整を手がける）から「ビシージをもっと発展させたものを作りたい」という話があって、だったら水晶大戦の世界観にマッチするはずだと思い、『アルタナの神兵』の舞台が水晶大戦時代だと決まった時点から、本編シナリオと同時に組み立てていきました。水晶大戦をプレイヤーに体験させるのがコンセプトですけど、そう言っておきながら3、4人程度がパラパラと戦う感じになってはあまりにもさびしいので、敵味方が入り乱れている雰囲気を極力出せるよう心がけています。将軍などのNPCに関しては、バトルで個性的なキャラクターを登場させたくて担当者がネタを出し、岩尾に設定を考えてもらいました。



プランナー
京屋陽子
Youko Kyouya

過去世界のバストゥーククエストと踊り子のクエストを担当。フォルカーは描きやすいが、ザイドは難しいとのこと。
代表作：（今回が初作品）

岩尾　現在は各国NPCが10人ずつ、ゲストが22人くらいですが、当初はもっと膨大な数のキャラクターが予定されていたので、いつ作業が終わるのか、まったくと言っていいほど先が見えませんでした（笑）。群雄割拠の雰囲気を出したいとはいえ、あまり数が多すぎるとプレイヤーのみなさんに覚えてもらえないのではないかと心配もしていましたね。

齋藤　それぞれの背景を考える岩尾もさることながら、バトル担当には、設定ゆえの縛りが多くて苦労をかけていると思いますね。「この時代では『召喚』とセリフで言わせたらダメ」といった、時代考証面の制約がいくつもあるんです。

Q　カンパニエにはレリック武器の所有者も登場しますが、のちにハイドラ戦隊員となるであろう彼らの物語が、今後描かれる予定はあるのでしょうか？

齋藤　ハイドラ戦隊を過去世界でどう動かすかは悩みどころですね。デュナミスでレリック武器を持つ者とは別の人物がカンパニエに登場していたりしますが、両者の武器の継承に関する話も、本当は書きたいんです。でも、武器を引き継がせた場合、それまで冒険者と一緒に戦ってきたほうの人物を物語上でどうするか、という問題が出てきてしまいますし。

岩尾　一応、解消する方法は考えていますので、いずれやりたいですね。

Q　今後注目してほしい部分を含め、プレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。

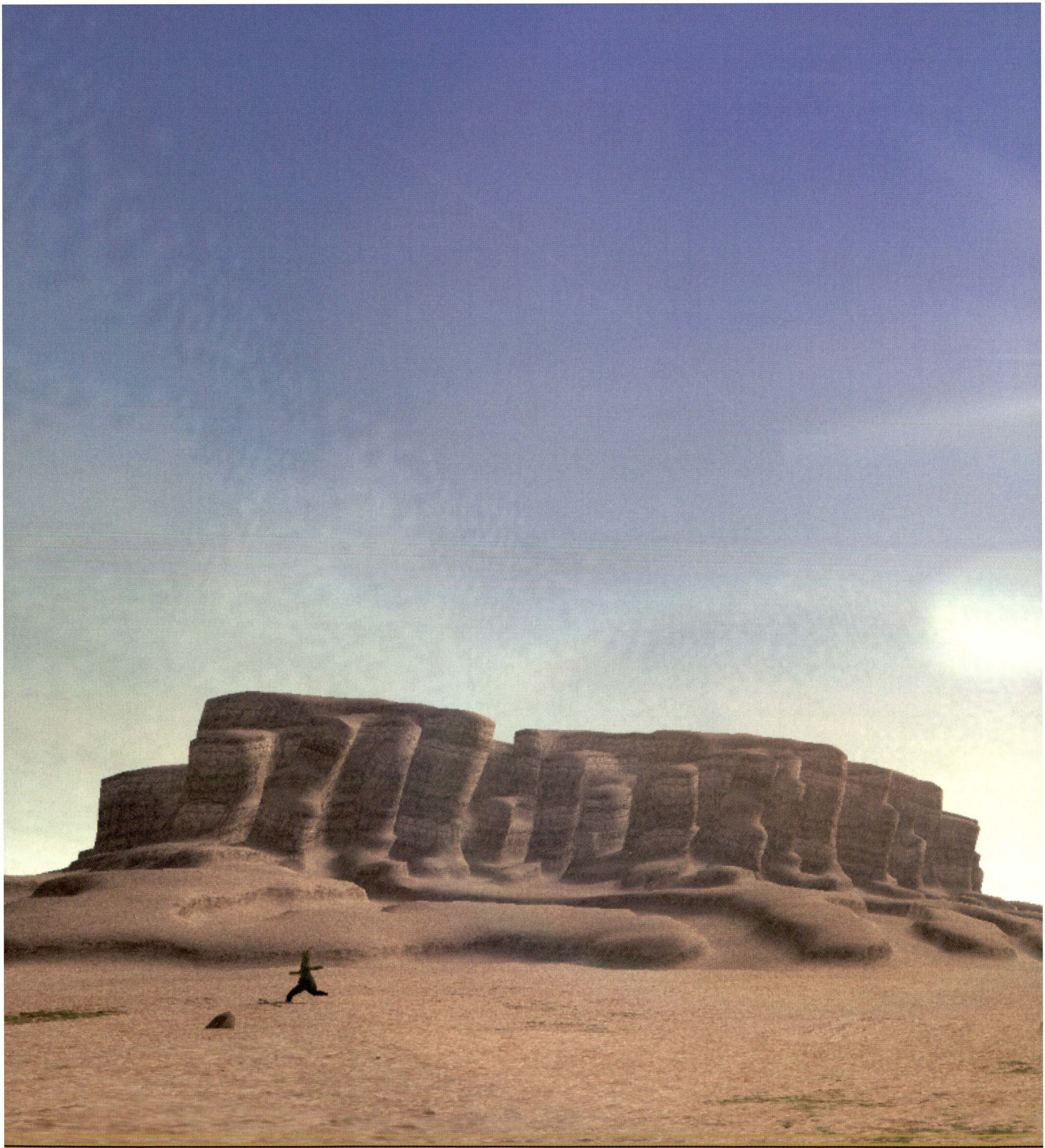
高橋　これまでのミッションでは神様の話などの世界の説明をセリフやダイアログで描写していたのに対し、今回はアクションやフェイシャルモーションで「見せる」表現に力をそそいでいるので、そのあたりをご覧いただきたいですね。

京屋　既存のNPCの過去を垣間見られるのが特徴ですから、バストゥークで言うなら、ザイドやフォルカーの今後の動向にご注目ください。2009年4月のバージョンアップではフォルカーの顔の傷の由来を入れましたけど、地味になりがちながらも物語は急展開しますので、見守っていっていただければなと。

齋藤　僕は、『ジラートの幻影』のころから、ミッションやクエストを作るたびに演出のクオリティを上げていこうと心がけているんです。作り手としては大変ではありますが、イベントが進化していく様子を今後もお楽しみください。

岩尾　所属している国家や立場による視点のちがいが、今後の展開の焦点になっていくでしょう。スペクタクルの表現を意識しつつ、時間や史実の解釈にも踏みこんでいく形になりますから、ご期待いただければと。カンパニエの将軍たちのクエストも、五蛇将の話のように、みなさんからの要望が多ければ実現することもあると思います。ウィンダスQ28「ババン・ナ・ウェイレアのぼうけん」も、プレイヤーのみなさんの「あのマンドラゴラはなに？」という声を受けて制作が決まりましたし、「これをクローズアップしてほしい」という要望には積極的に応えていきたいですね。

小川　2009年4月のバージョンアップの時点で、ミッションも過去世界の三国のクエストもようやく半分折り返したところですが、これからそれぞれちがった方向で盛り上がりを見せていきますので、今後もよろしくお願いします。



Chapter 3



QUEST STORY GUIDE

クエストストーリーガイド

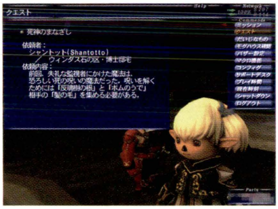
クエストの基礎知識

Quest Story Guide

ヴァナ・ディールの各地に散りばめられている小さな物語「クエスト」。それぞれの土地に住まう人々の様子を描き出すストーリー群は、この世界での冒険をより身近に感じさせてくれるものばかりだ。

クエスト ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ さまざまな人々から寄せられる依頼

クエストとは、市民をはじめとする人々から冒険者に寄せられる、個人的な依頼のこと。その内容は、アイテムの調達やモンスターの退治はもちろん、殺人事件の裏付け調査、果ては王族の結婚相手の相談までさまざま。以降のページでは、右ページにあげた本書独自の10のカテゴリーにわけて、各クエストの物語を紹介する。



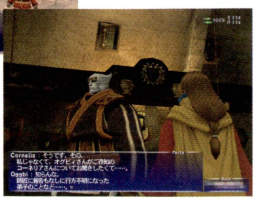
⬅メインメニューの「クエスト」では、クエストのリストを見ることができ、オファーやコンプリートの状況が確認可能。

クエストの進めかた

クエストを進める手順は、右の連続写真のとおり。基本的にはミッションと同じで、依頼者からオファーを受け、依頼内容を果たし、達成の報告をしてコンプリート、という流れで進んでいく。ただし、クエストのなかには、その地域での名声度や、現在のジョブとジョブレベルといった条件を満たさなければオファーされないものも珍しくない。また、別のクエストのコンプリートがオファーの条件に含まれ、ストーリーとしても連作となっている「連続クエスト」と呼ばれるものも存在する。



⬅ほとんどのクエストでは、コンプリート時にアイテムやギル、新たなジョブといった報酬がもらえる。



➡複数のクエストでひとつのストーリーが展開する連続クエストは、深い物語性を感じさせるものが多い。



1 オファーを受ける

依頼者に話しかけて、オファーを受ける。ときには、別のミッションやクエスト中に冒険者がとった行動が原因で、自動的にオファーされる場合も。



2 依頼を遂行する

オファーされた内容に添って、目標を達成する。特定のアイテムを依頼人に届けることが多いが、途中でバトルが待ち受けているクエストも少なくない。



3 達成を報告する

依頼の内容を達成したあと、依頼者に報告すればコンプリート。一部のクエストでは報告の必要がなく、**2**をこなした時点でコンプリートとなる。

クエストINDEX

サンドリア王国クエスト

►►► P.230

王都サンドリアでオファーされるクエスト。依頼者の求めるアイテムを届けるタイプのものが大半を占めるほか、国教会と関わるクエストが目を引く。

バストゥーク共和国クエスト

►►► P.250

首府バストゥークでオファーされるクエスト。バストゥークの技術に関するものや、ヒュームとガルカの種族間問題をあつかったものが多い。

ウィンダス連邦クエスト

►►► P.274

聖都ウィンダスでオファーされるクエスト。ウィンダスの名高い研究機関「五院」にまつわるクエストを中心に、どこかコミカルな依頼が盛りだくさん。

ジュノ大公国クエスト

►►► P.298

都市国家ジュノでオファーされるクエスト。連続クエストとして語られる物語が多いだけでなく、ふたつの連続クエストがからみ合って展開することも。

その他クエスト

►►► P.320

ふたつの港町セルビナとマウラをはじめ、中央二大陸の各地ではじまるクエスト。なかには、獣人からのオファーで開始する物語もある。

辺境クエスト

►►► P.342

辺境の集落、ラバオ、カザム、ノーグでオファーされるクエスト。ジラートの幻影ミッションから派生したクエストも、このカテゴリーにまとめている。

アトルガン皇国クエスト

►►► P.356

アトルガン皇国の皇都アルザビを中心に、近東地域の各地でオファーされるクエスト。中央二大陸とはひと味ちがった物語が展開していく。

過去世界クエスト

►►► P.374

水晶大戦当時のヴァナ・ディール―― 過去世界で依頼されるクエスト。クエストをコンプリートした結果、歴史が変わってしまう場合も。

ジョブ関連クエスト

►►► P.390

各ジョブと深い関わりを持つクエスト。エキストラジョブの習得クエストや、ジョブ専用装備「アーティファクト」の入手クエストなどが該当する。

特殊イベント

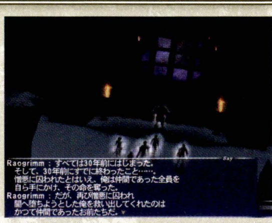
►►► P.434

クエストリストには載らないが、クエストと同じ形で進むイベント。それらのうち、物語性が強いデュナミスとレリック武器のイベントをまとめている。

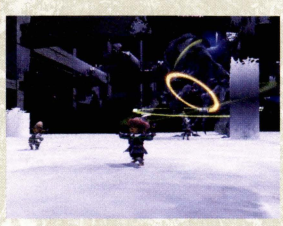
Column クエストに分類されないイベント群

本作には、上記の「特殊イベント」であつかうイベント以外にも、クエストに分類されないが、クエストと同じ形式で進行するイベントが存在する。たとえば、特定のエリアに入るための条件や、新たな機能を利用可能にするための条件となっているイベントがその代表例。また、真世界ルモリアに封じられた魔物と戦う「リンバス」や、ハザルム試験場に巣食う魔物に挑む「エインヘリヤル」といった、バトルを主体としたイベントも同じタイプだ。

物語的な背景が明示されないそれらのイベントでも、歴史に名を残す獣人の英雄や伝説の魔物が敵として現れるなど、世界観の広がりを感じさせる要素がさり気なく挿入されている。そんな要素を探すのも、本作の楽しみかたのひとつと言えるだろう。



←デュナミスの物語は、三国共通ミッション(→P.114)や『プロマシアの呪縛』(→P.142)と深い関わりがある。



➡リンバスには、古代文明の兵器に加え、水晶大戦時に恐れられた獣人血盟軍の英雄も登場。そこに秘められた謎とは？

クエストストーリーガイド Quest Story Guide

サンドリア王国クエスト

The Kingdom of San d'Oria

勇武と信仰に彩られた王国で巻き起こる物語たち

サンドリア王国で起きるクエストは、「騎士団に関わるもの」「サンドリア国教会に関わるもの」「王室や貴族に関わるもの」「庶民の生活に関わるもの」の4つに大きく分類できる。なかでも、何らかの形で騎士がからんだり、国教会に関連したりするクエストは数多い。

物語の内容としては、伝統や序列を重んじる傾向の強い国民性を反映してか、比較的お固いものが目立つ。そんななか、サンドリアQ54「ドラギーユ城の休日」は、王室で起きた騒動をユーモラスに描いている。



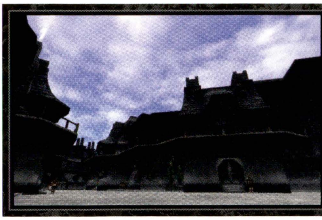
←過去の時代からタイムスリップしてきた騎士が現れる、一風変わったクエストも(→P.235)。

◆ サンドリア王国クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	警備兵は傷だらけ	P.231
02	火打石の調達	P.231
03	商人のお願い	P.231
04	防具屋ローゼル	P.231
05	身だしなみ	P.232
06	トカゲの皮	P.232
07	黒虎の毛皮	P.232
08	甘い蜜の誘惑	P.233
09	トラの牙	P.233
10	墓守の悩み	P.233
11	武器の仕入れ	P.233
12	汚れた道しるべ	P.234
13	インソムニアの女	P.234
14	冒険者の日記1	P.234
15	遠い絆	P.234
16	稀なる客人	P.235
17	新・騎士団訓練要項	P.235
18	タブナジアの商人	P.235
19	貴き血流れて	P.236
20	卑しき血流れず	P.236
21	アテルーネの悩み	P.236
22	パーティの心得～初級編	P.237
23	パーティの心得～中級編	P.237
24	パーティの心得～上級編	P.237
25	父と子	P.238

No.	クエスト名	掲載ページ
26	闇への抵抗	P.238
27	吸血鬼護身術	P.238
28	勝負師は何処に	P.238
29	森の仲買人	P.239
30	老婆の薬	P.239
31	呪われた水門	P.239
32	シュヴァル川の水	P.240
33	総長講話会	P.240
34	楽園への扉	P.240
35	絶えざる炎	P.241
36	あまねく地に祝福を	P.241
37	北の地の秘法	P.241
38	脅迫者	P.242
39	斜陽	P.242
40	平穏なる日々を	P.242
41	意地	P.243
42	根性	P.243
43	マメ料理の隠し味	P.243
44	肉料理	P.243
45	困った客	P.244
46	魔法屋のチラシ	P.244
47	形見の品	P.244
48	固い殻	P.244
49	ブルゲール商会	P.245
50	ブルゲール商会の密輸	P.245

No.	クエスト名	掲載ページ
51	ウルガラン越え	P.245
52	王妃ローテの庭で	P.246
53	女将軍の秘密	P.246
54	ドラギーユ城の休日	P.246
55	秘めた破片	P.246
56	地下牢番人の噂	P.247
57	囚われの魂たち	P.247
58	死者の国からの伝令	P.394
59	白と黒のプレリュード	P.394
60	ピエージェの決断	P.395
61	赤き試練	P.397
62	闇にまぎれし者	P.397
63	さまよえる魂よ、安らかに	P.398
64	見習い登用試験	P.400
65	見習い登用試験2	P.400
66	騎士登用試験	P.400
67	剣に磨きをかけて	P.401
68	小公望	P.401
69	誓いの剣	P.401
70	聖なる印	P.414
71	職人は眠らない	P.414
72	大いなる遺産	P.415
73	信じあう者たち	P.415
74	氷の試練	P.416
75	氷の試練・改	P.417



QUEST STORY GUIDE

南サンドリア

Southern San d'Oria

The Kingdom of San d'Oria

サンドリアQ01「警備兵は傷だらけ」

依頼者 グレンネ

Character



グレンネ
警備兵アーベリオンの妻。ケガが絶えない夫のために軟膏を作る。



アーベリオン
西ロンフォールの森を守る警備兵。いつも妻の薬を持ち歩いていたが?

薬を忘れた夫アーベリオンを心配し、グレンネは手作りの軟膏を夫に届けるよう冒険者に依頼。冒険者は西ロンフォールに向かい、魔物に襲われてケガを負っていたアーベリオンを見つけて、薬を手渡す。



←アーベリオンが使い終えた薬の容器は、冒険者がグレンネへ返却することに。

Check 愛妻の塗り薬



手作りの軟膏
貝殻に入れられた化膿止めの軟膏。つんと鼻をつく臭いがする。

夫を心配するグレンネが、自分で作っている塗り薬。これを冒険者が届けたとき、アーベリオンはワーム族のモンスターとの戦いでキズを負っており、さっそく薬を塗って事なきを得るのだ。

Check グレンネの不安

冒険者から容器を受け取ったグレンネは、近ごろ、夫のケガが多くなったと言う。その原因として彼女は、ロンフォールの森をうろつくモンスターが増えているという事実を教えてくれる。

サンドリアQ02「火打石の調達」

依頼者 レガータ

Character



レガータ
南サンドリアに店を構える居酒屋「獅子の泉」の店員。暖炉に火をくべるのが日課。

「獅子の泉」の暖炉を預かるレガータは冒険者に、火をつけるための火打石を集めるよう頼む。



←レガータによると、火打石はいつも不足しているらしい。

サンドリアQ03「商人のお願い」

依頼者 パルヴィポン

Character



パルヴィポン
皮革をあつかう商人。お得意先のひとつなのか、いつも革エギルドの近くにいる。

野兎の毛皮が3枚ほどほしいと言うパルヴィポンに、冒険者は取ってきた毛皮を渡す。



←パルヴィポンは、まだまだ毛皮を受け付けると言う。

サンドリアQ04「防具屋ローゼル」

依頼者 ローゼル

Character



ローゼル
「ローゼル防具店」を営む職人。王子に頼まれたマント製作のため手が離せない。

多忙なローゼルは、ドラギーユ家の王子に納めるマントの領収書を城に届けるよう、冒険者に託す。



←領収書を渡された門番は、冒険者の身なりに顔をしかめる。

Check 領収書のあて先

ドラギーユ王家にはトリオンとピエージェのふたりの王子がいるが、領収書の届け先がどちらになるかは、クエストを受けるときにランダムで決まる。領収書のあて名書きは達筆すぎて読めないので、正しい人物に領収書を届けるには、ローゼルの話をしっかりと聞いておく必要があるのだ。ちなみに、領収書はドラギーユ城の門番の手を経て王子に渡されるが、届け先をまちがえると、門番に注意されたあげく、報酬としてもらえるギルが半額になってしまう。

Check 身なりを整えて

ドラギーユ城の門番に領収書を届けたとき、冒険者は身なりの悪さを指摘される。その後、冒険者がローゼルのもとへ報告に行くと、彼は冒険者の服装を改善するべく、革工職人のハナ・プーナを紹介してくれるのだ。このことが、彼女にまつわる一連の連続クエスト(→P.232)の発端となる。

連続クエスト　サンドリアQ05 ▸ サンドリアQ06 ▸ サンドリアQ07

革工職人は修業中

ミスラのハナ・プーナは、革工ギルドで修行中の見習い職人。腕を磨きたい彼女は、修行に使うさまざまな革素材を冒険者に集めてもらう。

Character



ハナ・プーナ

サンドリアの革工ギルドに所属するミスラの職人。まだまだ見習いの身だが、修行がてらに新しい素材を使った仕事をしてみたいと考えている。

サンドリアQ05「身だしなみ」

依頼者　ハナ・プーナ

冒険者が革工ギルドで出会ったハナ・プーナは、一人前の職人を志す見習い。いろいろな仕事をして、早く腕を磨きたいと思っている彼女だが、良い仕事に恵まれないらしい。そんななか、ハナは冒険者を見込んで、大羊の毛皮を持ってきてくれれば、それを使った装備品を作ってあげると取引を持ちかける。



⬆毛皮を届けると、ハナ・プーナはさっそく腕を振るってレザーグローブを作ってくれる。

Check ハナ・プーナの腕前

ハナ・プーナからもらえるレザーグローブは、クリスタル合成を行なえば、冒険者にも作れるもの。その製作に適した技量は、合成スキルランクが「素人」から「見習」になる一歩手前といったところだ。そう考えると、このときのハナ・プーナは、まだほんの駆け出し職人と言えるだろう。



⬅大羊のなめし革と草布で作られた手袋。駆け出しの冒険者でも装備できる。

サンドリアQ06「トカゲの皮」

依頼者　ハナ・プーナ

大羊の毛皮のあつかいにも慣れ、腕を上げてきたハナ・プーナ。今度はトカゲの皮を使った装備品作りにチャレンジしようと、素材の調達を冒険者に頼んでくる。無事トカゲの皮を届けた冒険者に、ハナ・プーナは自分の専属ハンターになってくれないかと冗談を言いつつ、見事なリザードグローブを仕上げてみせた。



⬆ハナ・プーナご所望のトカゲの皮は、バルクルム砂丘などにいるトカゲ族から取れるという。

Check 上達のあと

レザーグローブと同じく、リザードグローブも合成で作成できる品。こちらの難易度は「見習」と「徒弟」のちょうど中間くらいで、ハナ・プーナの腕前が着実に上がっていることをうかがわせる。



⬅レザーグローブをぶ厚いトカゲの皮で補強したもので、より頑丈になった。

サンドリアQ07「黒虎の毛皮」

依頼者　ハナ・プーナ

ハナ・プーナは、高級な黒虎の毛皮を使って、自分の腕を試したいと言う。冒険者が毛皮を持ってくると、彼女は存分に腕を振るい、タイガーストールを作り上げるのだった。



⬆ジャグナー森林などに棲む、どう猛な剣虎族を倒して、冒険者は黒虎の毛皮を集める。



⬅冒険者の手ぎわの良さをホメるハナ・プーナ。完成したタイガーストールのデキにも満足した様子。

Check 職人の逸品

このクエストでハナ・プーナが作り上げるタイガーストールは、これまでのレザーグローブやリザードグローブとちがって、合成では作り出せない装備品だ。性能も十分なもので、まさに職人の手による逸品と言っても過言ではない。



⬅黒虎の毛皮で作ったストール。職人ハナ・プーナのオリジナル作品だ。

革工職人は修業中　*Fin*

サンドリアQ08「甘い蜜の誘惑」

依頼者 レンブロワ

Character



レンブロワ
「レンブロワ食料品店」の店主。品ぞろえは三国一を自負する。



カタリーナ
居酒屋「獅子の泉」の店員。食材の買い出しに食料品店を訪れる。

食料品店にやってきた冒険者は、居酒屋「獅子の泉」のカタリーナに遭遇した。彼女は酒場の名物のアクアムルスムが品切れになったと、レンブロワに追加注文していく。食料品店には在庫がなく、考えこむレンブロワ。そのとき、彼は冒険者に目をとめ、アクアムルスムの原料となる蜂蜜を集めてきてほしいと頼む。



⬆注文だけして立ち去ったカタリーナに、レンブロワは弱ってしまう。

サンドリアQ09「トラの牙」

依頼者 ターミラ

Character



ターミラ
南サンドリアに店を構える「雑貨のターミラ」の店主。冒険者向けの品を中心とした商品をあつかう。

サンドリア大聖堂から神具の注文を受けたターミラだったが、材料となる黒虎の牙が不足していた。冒険者を腕利きと見定めた彼女は、牙の調達を依頼する。



⬆注文が多いのか、ターミラは黒虎の牙を何度でも引き取ってくれると言う。

サンドリアQ10「墓守の悩み」

依頼者 アンデシア

Character



アンデシア
龍王ランペールの墓の手入れをする墓守の女性。最近は魔物のせいで、満足に仕事ができないらしい。

アンデシアから、ランペール王の墓前の水を取りかえてほしいと頼まれた冒険者。墓地に群がるモンスターを退け、無事に水をかえることに成功した。



⬆お供え用の水は、アンデシアが革袋に入れて用意してくれる。

サンドリアQ11「武器の仕入れ」

依頼者 エルボール

Character



エルボール
武器屋「刀剣のエルボール」の経営者。大口の仕事が舞いこんだ。



アレクシウス
いつもジャグナー森林のメシューム湖畔にいる、流しの武器商人。

冒険者が「刀剣のエルボール」を訪れると、店主のエルボールが声をかけてきた。在庫が足りないので、外部の商人に注文を出す手伝いをしてくれないかというのだ。それを承諾した冒険者はジャグナー森林に向かい、行商人アレクシウスにエルボールからの武器の注文書を届ける。取引に応じたアレクシウスは、証文がわりに武器受注明細書を冒険者に渡す。



⬅オークなどが徘徊する危険なジャグナー森林に、ひとりたたずむアレクシウス。

Check 幻の名物



アクアムルスム
蜂蜜から作られた甘い飲み物。

カタリーナが注文しにきたアクアムルスムとは、居酒屋「獅子の泉」の名物と言われるドリンク。もっとも、実際に酒場へ行ってみても、いつも品切れで飲むことはできず、幻の品となっている。

Check 龍王の墓

依頼を受ける前、龍王ランペールの墓を知っているかというアンデシアの質問に冒険者が「いいえ」と答えると、彼女は墓の構造について教えてくれる。それによると、龍王の墓は天然の洞窟を組みこんだ構造をしており、王の墓碑は洞窟を抜けた先に置かれているという。これは盗賊避けのための構造らしいが、皮肉なことに、その構造によって今度は魔物が棲みやすい環境になってしまったようだ。



⬆墓碑の近くにも、ゴブリンなどの姿が。もっとも、この墓碑は本物の龍王の墓ではない(→P.62)。

Check 武器の取引先

冒険者が武器受注明細書をエルボールに届けると、彼は今回の大口の仕事が、ブルゲール商会から依頼されたものだと話す。ブルゲール商会はサンドリアに拠点を置く組織で、利益追求のために犯罪スレスレの闇取引にも手を染めている。実際、冒険者がブルゲール商会の闇取引の片棒を担がされることも(→P.245)。

サンドリアQ12「汚れた道しるべ」

依頼者 モージ

Character



モージ
王都に住む老婦人。かつては、王国内の街道に道しるべを設置していたという。

昔自分が立てた道しるべが、汚れて読めなくなったと聞いたモージは、その清掃を冒険者に頼む。



↑冒険者が汚れをふくと、文字がはっきり見えるように。

サンドリアQ13「インソムニアの女」

依頼者 パワラ

Character



パワラ
南サンドリアの従者横丁で暮らしている女性。最近、不眠症に悩まされている。

眠れないパワラのため、冒険者は心地よい眠りをもたらすメリーのミルクを何とか用立てる。



↑羊を5万匹数えても眠れないと打ち明けるパワラ。

サンドリアQ14「冒険者の日記1」

依頼者 アモーラ

関連 サンドリアQ51「ウルガラン越え」(→P.245)

Character



ネン
息子のラミネールと暮らす婦人。ダボイ肺炎をわずらっている。



アモーラ
薬にくわしい老女。セキに効く薬に心当たりがあるらしい。

ある民家に置かれた日記を冒険者が読むと、そこにはネンがわずらう病に効くコケの記述があった。アモーラに聞くと、それはタチジャコウゴケというらしい。コケを見つけてきた冒険者は、アモーラに薬を作ってもらうのだった。



↑薬を受け取ったネンは、お礼にと財宝の書をくれる。

サンドリアQ15「遠い絆」

依頼者 フェミト

関連 バストゥークQ17「クラウツ橋の隣人」(→P.256)

Character



フェミト
若くして、とある貴族家の当主となった女性。



ミシェア
バストゥークに暮らすエルヴァーンの彫金師。

さる貴族の女当主フェミトは、冒険者に彫金細工発注書を渡し、「エルヴァーンの彫金師」の手によるミスリルの細工物を求める。冒険者は、ミシェアに発注書と材料を届け、見事なペンダントを作ってもらう。



↑冒険者に発注書を渡し、エルヴァーンの彫金師を探せと言うフェミト。



➡発注書を見たミシェアは、「叔母様らしい」と言って苦笑するが……？

Check 安眠するのもひと苦労



メリーのミルク
心地よい安息をもたらす幻の羊乳。

睡眠不足に悩むパワラが求めるメリーのミルクは、コンシュタット高地に棲息するストレイメリーという大羊族のモンスターから取れるもの。しかし、ストレイメリーはごくまれにしか出現しないので、このモンスターを倒してミルクを手に入れるのは骨の折れる仕事なのだ。ちなみに、メリーのミルクは冒険者自身が飲むこともでき、睡眠の状態異常を引き起こす。

Check 日記の書き手は?

クエストの発端となる日記を書いたのは、『プロマシアの呪縛』に登場するルーヴランスという人物(→P.146)。日記を見ていくと、1ページ目には彼が獣人を調査していること、2ページ目には彼の素性、3ページ目にはタチジャコウゴケについての記述が見つかるのだ。さらに、4ページ目まで読み進めると……(→P.245)。

Check フェミトとミシェア

ミシェアの口から語られるように、フェミトとミシェアは親類同士だ。ミシェアの生い立ちについては バストゥークQ17「クラウツ橋の隣人」(→P.256)で語られるが、フェミトは行方不明だったミシェアをバストゥークで見つけ、サンドリアに連れ帰ろうとしたものの、親類一同の反対を受け、その願いはかなわなかった。以来、フェミトはミシェアのことを非常に気づかい、今回のような彫金細工の注文にかこつけて、ミシェアの様子を確認してきたのだ。



↑フェミトの付き人ルーヴァは、親類一同の反対にあったとき、フェミトがくやし涙まで流していたと語る。

サンドリアQ16「稀なる客人」

依頼者 エルムマーグ

関連 サンドリアM2-1「救助訓練」(→P.57)

Character


エルムマーグ
王錫強奪事件の捜査をする、神殿騎士所属の騎士隊長。


ヴィジャルタール・カフュー
二王朝時代に活躍した勇者と同じ名を名乗る、謎めいた騎士。


フィヨン
最近バストゥークから引っ越してきたエルヴァーンの女性。


ロイド
フィヨンの夫である、バストゥーク共和国出身のヒューム。


ミルシェラール
フィヨンの弟。先祖の遺言を守るため、城から王錫を盗み出す。


ハルヴァー
サンドリアの宰相。捕縛されたヴィジャルタールを尋問する。

エルムマーグに王錫強奪犯の捕縛を頼まれた冒険者は、犯人を追った先のオルデール鍾乳洞で謎の騎士と出会う。その騎士は200年前の二王朝時代の勇者ヴィジャルタール・カフューと名乗り、当時の国王ルジークから任務を受けたなど、ハルヴァーの尋問に不審な発言をする。やがて、自分が王錫の力で200年後の未来にきたのだと気づくヴィジャルタール。途方に暮れた彼は自暴自棄になりつつも、知り合ったフィヨンとロイドの夫妻の願いを聞き、王錫を盗んだミルシェラールを助けるため冒険者とともに奔走。そのなかで、自分が勇者と呼ばれるようになる理由を知ったヴィジャルタールは、ある決意を胸にもとの時代へと帰っていくのだった。



←ロイドから己の死の原因を聞いたヴィジャルタールは、激しく動揺する。

Check 勇者ヴィジャルタール

このクエストでは、ハルヴァーやロイドなどの口から、二王朝時代の発端(→P.52)や、そのとき活躍した勇者ヴィジャルタールの話が聞ける。本来ヴィジャルタールは、ルジーク王に仕え、その弟にして政敵であるフェレナン公爵を暗殺する密命を受けていた。しかし、現代でロイド夫妻の思想を聞いた彼はフェレナン公爵の暗殺を思いとどまり、むしろ公爵が思い描く"国同士が手を取り合う"未来を守るために、公爵に協力したのだ。そして、彼は最終的にバストゥークで隠居。フィヨンとミルシェラールは、その子孫だった。



↑憎むべきは戦争、大切なのはお互いにわかり合うこと……フィヨンの言葉をかみしめるヴィジャルタール。

Check 時を越える力

現代にくる直前のヴィジャルタールは、フィレナン公爵を暗殺するべく、公爵に近づくための王錫を携えて王都へ向かう最中だった。しかし嵐に遭い、オルデール鍾乳洞で雨宿りしたところ、鍾乳洞と王錫の不思議な力が共鳴し、時を越えたのだ。それに気づいたヴィジャルタールは、ミルシェラールから王錫を借りて鍾乳洞の力と共鳴させ、もとの時代へ帰っていく。

Check 勇者の遺言とは

ミルシェラールが王錫を盗んだのは、祖先であるヴィジャルタールの遺言を守るためだ。現代から二王朝時代にもどったヴィジャルタールは、200年後の未来に起きる騒動に備え、ふたつの準備をした。ひとつは、自分が過去にもどる手段として、王錫をオルデール鍾乳洞まで持ってくるよう子孫に言い残すこと。もうひとつは、王錫を持ち出した罪に問われる子孫を救うべく、フェレナン公爵に恩赦の書状を書いてもらうことだ。これにより、王錫を盗んだミルシェラールは無罪放免となる。

サンドリアQ17「新・騎士団訓練要項」

依頼者 バラシエル

Character


バラシエル
王立騎士団の元騎士叙任試験官。トリオン王子からの命令を受けて、槍術の新しい訓練要項を模索中。

槍術の新訓練要項を完成させるため、バラシエルから訓練を実際に試すよう頼まれた冒険者。その訓練を終えた冒険者は、槍技インパルスドライヴを会得する。



↑トリオンは完成した訓練要項に興味を示し、自分も試したいと言う。

サンドリアQ18「タブナジアの商人」

依頼者 ルーヴァ

Character


ルーヴァ
フェミトの付き人。タブナジアの生き残りのウワサを聞きつける。


フェミト
ルーヴァが仕える主人。彼女の思い出話に興味を持つ。

冒険者がタブナジアに行ったことがあると聞いたルーヴァは、以前作ったタブナジア料理をフェミトに食べさせたいと、リヴェーヌ岬でしか採れない香草リヴェーヌワートを調達するよう、冒険者に依頼する。冒険者が香草を届けるとルーヴァは、かつて香草を売ってくれた商人の思い出を、冒険者とフェミトに語った。



↑ルーヴァは、その商人――デスパシエールに想いを寄せていたらしい。

連続クエスト　サンドリアQ19 ▶ サンドリアQ20

ミスタルの名誉

王宮料理長を夫に持つソバーヌは、没落したミスタル家の後継者ルーヴランスの行方を捜していた。彼の身に迫る危険を告げるために……。

Character



ソバーヌ
南サンドリアに住む主婦。母はレヴメル家に仕え、冤罪で処刑された。



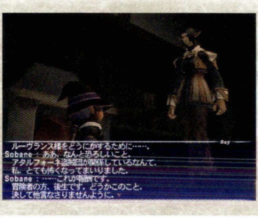
オンデューメ
ソバーヌの夫である王宮料理長。ミスタル家の事件にこだわる妻を注意する。

サンドリアQ19「貴き血流れて」

依頼者　ソバーヌ

関連　辺境Q06「夢追い旅」(→P.344)

大貴族のテュロム伯爵が、没落したミスタル家の末裔を捜している——そのウワサに陰謀を感じたソバーヌは、冒険者にミスタル家の子息ルーヴランスの消息を確かめてほしいと依頼。冒険者は情報を求めてセルビナに向かった。



⬅悪名高い盗賊団も、ルーブランスを追っているらしい？

サンドリアQ20「卑しき血流れず」

依頼者　ソバーヌ

関連　辺境Q07「黄金のたてがみ」(→P.345)

ソバーヌの夫オンデューメは、テュロム伯爵が何者かに脅迫されている事実を冒険者に話し、この脅迫者がルーヴランスではないかと推測する。脅迫者の調査に乗り出した冒険者は、伯爵の弱みを知る脅迫者ドペリアに遭遇した。彼は大盗賊アタルフォーネとテュロム伯爵の悪事を語り、市井の者が関わるのは危険だと忠告。ソバーヌのもとにもどった冒険者は事件の真相を話さず、ルーヴランスの無実だけを彼女に伝える。



⬅オンデューメは、ソバーヌがミスタル家にこだわることを良く思っていない。



➡テュロム伯爵の弱みについて、冒険者に語って聞かせるドペリア。

ミスタルの名誉　Fin

サンドリアQ21「アテルーネの悩み」

依頼者　アテルーネ

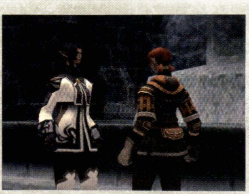
関連　過去世界Q08「赤と黒」(→P.378)

Character



アテルーネ
高名な生物学者クラボエール男爵の助手を務める"動物のお姉さん"。妙に官能的な口調が特徴。

過去に絶滅したレディバグの上翅（じょうし）の標本がほしいというアテルーネの願いを聞いた冒険者。さっそく過去世界に行き、上翅を手に入れてアテルーネに届ける。



⬆上翅を受け取ったアテルーネは、レディバグの絶滅に関するウワサを話す。

Check 没落したふたつの伯爵家

ソバーヌは冒険者に依頼をするさい、ミスタル家が没落した経緯を話してくれる。約30年前の北方調査隊員フランマージュ・M・ミスタルが怪死をとげ、その息子レゼルビューは父の死に関するいざこざから、不仲だった騎士エプリフォーン・レヴメルと決闘した。しかし、決闘は当時から禁じられた行為であり、ミスタル家とレヴメル家はともに爵位を剥奪され、領地もテュロム家に接収されたという。このことからソバーヌは、テュロム伯爵がルーヴランスを捜すのは、接収した領地の返還をルーヴランスが訴え出ないよう謀殺するためでは、と考えているのだ。

Check テュロム伯爵と大盗賊

ドペリアがにぎっていたテュロム伯爵の弱みとは、大盗賊アタルフォーネに関することだ。テュロム伯爵はかつて、アタルフォーネを介してさまざまな悪事を働いていた。そんなときにアタルフォーネがつかまってしまい、悪事の露見を恐れた伯爵は処刑を待たずにアタルフォーネの毒殺を試みる。しかし、アタルフォーネは死を装って脱獄をとげ、西方の大陸に身を隠した。そして現在、アタルフォーネは本大陸にもどってきているらしいが(→P.174)？

Check 乱獲されたレディバグ

アテルーネによると、レディバグが絶滅したのは、水晶大戦期に上翅目当てに乱獲されたことが原因だという。では、誰が乱獲したかというと——過去世界Q08「赤と黒」(→P.378)での経緯を考えると、冒険者たち自身が、レディバグ絶滅のきっかけを作った犯人だったと考えられる。



QUEST STORY GUIDE

北サンドリア

Northern San d'Oria

The Kingdom of San d'Oria

連続クエスト サンドリアQ22 ▶ サンドリアQ23 ▶ サンドリアQ24

オーガナイザーへの道

見張り塔の監視部隊を取りまとめる隊長ビラトロワールは、結束力の重要さを冒険者に伝える。

Character



ビラトロワール

見張り塔の監視部隊を統率する部隊長。みずから率いる部隊の結束力とチームワークに、誇りと自信を持っている。

サンドリアQ22「パーティの心得～初級編」

依頼者 ビラトロワール

冒険者が北サンドリアにある見張り塔を訪ねると、塔に常駐する監視部隊の隊長ビラトロワールは、統率の取れた部隊の動きを披露する。そして、冒険者にパーティでの結束力の重要性を語り、まずは同国人同士で6人のパーティを編成してみせろと命令。冒険者はさっそく、同国所属の仲間を集めてみせた。



⬆ビラトロワールの号令のもと、部隊員たちは一糸乱れぬ動きで集合する。

サンドリアQ23「パーティの心得～中級編」

依頼者 ビラトロワール

腕を上げた冒険者は、ふたたび北サンドリアの見張り塔に立ち寄った。するとビラトロワール隊長は冒険者が積んだ経験を試そうと、今度は同じ種族の者を集めて6人のパーティを組んでみせろと指示。この課題を達成した冒険者に、パーティメンバー同士の絆を大切にするようにと、ビラトロワールは訓示する。



⬆同じ種族で集まったパーティを見て、その結束力を確かめるビラトロワール。

サンドリアQ24「パーティの心得～上級編」

依頼者 ビラトロワール

初級、中級と課題をこなしてきた冒険者に、今度は同じジョブ同士で6人のパーティを組むことに挑戦してみろと言うビラトロワール隊長。この課題も難なくやりとげた冒険者の統率力、そしてパーティの結束力に満足したビラトロワールは、パーティで力を合わせて戦っていくことの大切さを、改めて説くのだった。

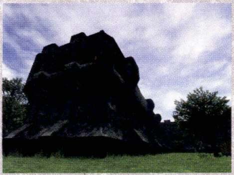


⬆冒険者を認めつつも、ビラトロワールは自身の部隊の結束力が上だと自慢する。

オーガナイザーへの道 *Fin*

Check 北サンドリアの見張り塔

クエスト中にも登場する見張り塔は、王都の防衛において重要な施設だ。塔は北サンドリアの城壁から、西ロンフォールの森に大きく突き出す形で建造されている。その視界には、現在の敵であるオーク帝国軍の前線拠点ゲルスバ野営陣を収め、オーク軍が何か不穏な動きを見せれば、すぐさまわかるようにしてあるのだ。この塔に駐留するビラトロワールの部隊の主任務はオーク軍の監視だが、そのほか、王都にモンスターが近づいていないかを確認したり、付近に不審者が出た場合にはそれを知らせたりと、仕事は多岐にわたる。



⬆見張り塔の外観。ここでビラトロワールたちは日夜監視をつづけている。

サンドリアQ25「父と子」

依頼者 アイルベーシュ

関連 サンドリアQ67「剣に磨きをかけて」(→P.401)

Character



アイルベーシュ
閲兵場でひとり泣いている少年。どうやら父親とはぐれたらしい。



エグゾロッシュ
アイルベーシュの父親である王立騎士。武器マニアとして有名。

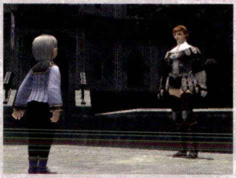
父親とはぐれたと泣くアイルベーシュを見かねた冒険者は、武器屋に入りびたる父エグゾロッシュに声をかけた。そのおかげで再会する父子だったが、泣く息子を情けなく思ったエグゾロッシュは、アイルベーシュをしかりつける。



↑エグゾロッシュは、お礼だと言って冒険者に釣竿をくれる。

Check 釣竿の出どころ

報酬としてエグゾロッシュからもらえるヤナギの釣竿は、クエスト中で彼が言うとおり、アイルベーシュに買い与えると約束したもの。しかし、息子のあまりの情けなさに、エグゾロッシュは怒りにまかせて、竿を冒険者に渡してしまったというわけだ。なお、ヤナギの釣竿はあとでアイルベーシュに返すことができ、それによってこの父子の物語は サンドリアQ67「剣に磨きをかけて」(→P.401)へとつづいていく。



↑竿を受け取ったアイルベーシュは、今度はうれしさのあまり泣きじゃくる。

サンドリアQ26「闇への抵抗」

依頼者 スコディアン

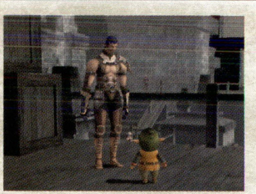
関連 アトルガンQ01「闇への抵抗II」(→P.357)

Character



スコディアン
世界に広がりつつある不穏な空気を感じているという、エルヴァーンの男。闇を払う魔除けを準備しようとする。

闇の勢力が強大化していることを肌で感じるスコディアン。彼は闇への備えとして魔除けを作ろうと、材料となるコウモリの翼を届けてほしいと冒険者に頼む。



↑コウモリの翼を持っていくたび、スコディアンはもっと魔除けが必要だと言う。

サンドリアQ27「吸血鬼護身術」

依頼者 マロクディール

関連 サンドリアQ56「地下牢番人の噂」(→P.247)

Character



マロクディール
ドラギーユ城の門前に立つ青年。ボストーニュ監獄にいる吸血鬼の牢番のウワサを聞きつけて……？

王城地下の監獄には、光を嫌い人間の血を吸う吸血鬼の牢番がいる――そんなウワサを真に受けたマロクディールは、吸血鬼が嫌うニンニクを冒険者に求める。



↑マロクディールがほしがる祈祷師のニンニクは、オークの魔道士が持っている。

Check 吸血鬼の正体

マロクディールを含め、サンドリアの人々のあいだでウワサになっているボストーニュ監獄の番人とは、サンドリアQ56「地下牢番人の噂」に登場する青年ノヴァルモージュだ(→P.247)。彼は、かつて毒を盛られたことが原因で、日光を浴びると火傷を負う体質になった。症状を緩和する薬を作るには、材料として獣人の血が必要となるため、ノヴァルモージュは血の調達を冒険者たちに頼んでいる。この話に尾ヒレがついて、吸血鬼だとのウワサが広まったのだ。



↑番人が光を嫌い、血を欲しているとのウワサは、当たらずとも遠からず。

サンドリアQ28「勝負師は何処に」

依頼者 とくになし

Character



ヴァーシェ
木工ギルドに勤める職人。いつもギルドを抜け出して、賭けごとに興じている。

冒険者は木工ギルドで、職人のヴァーシェが仕事をサボっていると耳にする。彼を見つけた冒険者は、挑まれたギャンブル勝負に勝ち、ヴァーシェをギルドへ連れもどす。



↑賭けごとが好きで"勝負師"と呼ばれるヴァーシェは、ダイスゲームに夢中。

連続クエスト サンドリアQ29 ▶ サンドリアQ30

心よりのもてなしを

北サンドリアで営業する「不死鳥の止まり木」は、小さいながらも良好なサービスを提供する民宿。宿のスタッフたちは、今日も宿泊客のために心を尽くす。

Character



アボール
民宿「不死鳥の止まり木」を切り盛りするオーナー。



モントーブ
宿泊客の腹を満たす料理人。人一倍こだわりが強い。



ボンコール
宿屋の雑用係。接客から食材の買い出しまで請け負う。

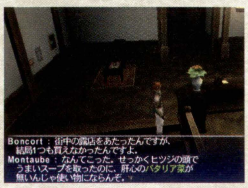


アモーラ
サンドリアに暮らす老女。町の薬士として知られる。

サンドリアQ29「森の仲買人」

依頼者 アボール

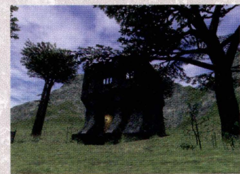
冒険者が「不死鳥の止まり木」を訪ねると、困り顔のモントーブが現れた。夕食の材料に必要なバタリア菜がないと訴える彼に、顔を見せたボンコールは手を尽くしても入荷できなかったと返す。そこでオーナーのアボールは、西ロンフォールの塔にいる仲買人フェレからバタリア菜をもらってきてくれと冒険者に頼む。



⬆食材にこだわるモントーブは、バタリア菜がなければ食事を出せないと言う。

Check 仲買人の居場所

仲買人がいるのは、西ロンフォールに建つ塔だ。このほかにも、ロンフォールの森にはいくつかの塔が建っているが、それらはもともとサンドリア王国が監視所として建設したもの。しかし、現在は国の管理を離れた状態にあり、仲買人の倉庫がわりに使われていたり、サンドリア国教会の修道士の修行場となっていたりする。



⬆森の各所に建てられた塔は、たいてい誰かが私的に占拠している。

サンドリアQ30「老婆の薬」

依頼者 アボール

ふたたび宿に立ち寄った冒険者は、アボールに声をかけられた。話を聞いてみると、宿泊客が風邪で寝こんでしまったらしく、アモーラのところへ行って薬をもらってきてほしいとのこと。話を聞いたアモーラは、材料を持ってくれば薬をすぐに作ると快諾。冒険者は材料をそろえて薬を手に入れ、アボールに届ける。



⬆宿泊客を第一に考えるアボールは、薬を用意しようと冒険者に声をかけた。

心よりのもてなしを *Fin*

サンドリアQ31「呪われた水門」

依頼者 ベルジディヴォー

関連 サンドリアQ56「地下牢番人の噂」(→P.247)

Character



ベルジディヴォー
王城の堀を管理する、水門の番人。脅迫状が届いたと訴える。



ノヴァルモージュ
ボストーニュ監獄の牢番。毒についてのくわしい知識を持つ。

水門に毒を投げこんだとの脅迫状が届いたと話すベルジディヴォーは、専門家に毒の調査を頼む一方で、万が一のときのための中和剤を用意してほしいと冒険者に頼む。冒険者はノヴァルモージュに相談し、中和剤を作ってもらった。



⬅脅迫はイタズラだったらしく、ひと安心のベルジディヴォー。

Check 王都の水源

ベルジディヴォーが管理する水門は、サンドリアの水源として王都を潤す大切な施設。水晶大戦時には、トンベリ族の工作員が水門に毒を投げこみ、王都が大混乱におちいるという事件があった。それだけに、ベルジディヴォーはくわしく毒の調査をしたり、前もって冒険者に中和剤を用意させたりと、慎重な対応をしたのだ。

連続クエスト サンドリアQ32 ▶ サンドリアQ33

国教会の教え

サンドリア王国で強い権威を持つサンドリア国教会。教会の僧たちは、人々を導き「楽園への扉」を開くため、信仰と奉仕に身を捧げる。

Character



ミアジョ
国教会の総本山、サンドリア大聖堂に仕える僧。新たな入信者を信仰の道へと導く。



アビオレージェ
大聖堂で、一般信者の応対をする僧。総長講話会が開かれるときは、会の進行役も兼任。



アルノー
サンドリア国教会に総長として仕える高僧。定期的に講話会を開き、教えを広める。

サンドリアQ32「シュヴァル川の水」

依頼者 ミアジョ

大聖堂を訪れた冒険者は、教会の僧ミアジョと出会う。総長講話会で国教会の教えを聞けるからと会への参加をうながすミアジョ。そして彼は、講話会に参加する資格を得たければ、シュヴァル川の水をくむようにと冒険者に言う。



←水を持ち帰ると、信仰の証としてペンダントを渡される。

サンドリアQ33「総長講話会」

依頼者 アビオレージェ

関連 サンドリアM7-1「教皇の威信」(→P.62)

信仰の証を手に入れた冒険者が大聖堂を訪ねると、ちょうど総長講話会が催されるところだった。アビオレージェの進行のもと壇上に上がったアルノー総長は、国教会の教義にある「楽園への扉」と奉仕の精神について説き、奉仕のひとつの実践として、修行中の修道士の手伝いをしてほしいと聴衆に呼びかける。



↑冒険者は修行中の修道士に、アビオレージェから託されたブルーピースを届けることに。

国教会の教え ***Fin***

Check 講話の内容

アルノー：講話会へようこそいらっしゃいました。本日は、皆様がより豊かな人生を送られますよう少しばかり、お話をさせて頂こうかと存じます。皆様は楽園についてご存知でしょうか？　人は皆、歳を取り、天に召されます。それは私達人間にとって宿命とも言えましょう。しかし楽園への扉をくぐり抜けた者は死も怖れもない、神の国へと誘われるのです。サンドリア大聖堂は、多くの方々が楽園へ到達できますよう、日々、皆様のお手伝いをさせて頂いております。楽園への道は、決して楽なものでは御座いません。しかしながらそれを乗り越える事こそが、神の国へ到達するただ1つの道となるのです。本日お集まり頂いた皆様は、幸運な星の下にお生まれの方々で御座います。これから先、私共と一緒に楽園への扉を目指して一歩一歩進んで参りましょう。今回、皆様が楽園に向かう第一歩を踏み出すにあたり、一番大切な事、それは奉仕する心で御座います。私利私欲を捨て、神に帰依する事が即ち、奉仕なのです。



↑講話会のなかで、国教会の教義について熱弁を振るうアルノー。

サンドリアQ34「楽園への扉」

依頼者 オルベルジュー

Character



オルベルジュー
大聖堂にある高僧の間で、経典の学習の手助けをしている僧。



フォーベラント
神学を学ぶ僧。ラテーヌ高原にそびえるホラの岩にて修行中。

高僧の間をのぞいた冒険者は、オルベルジューに声をかけられる。話を聞くと、ホラの岩で修行中の僧に新たな課題の経典を渡してほしいとのこと。頼みを引き受けた冒険者はホラの岩に行き、修行僧のフォーベラントに経典を届ける。



←ホラの岩にいるフォーベラントは、冒険者に感謝を示す。

サンドリアQ35「絶えざる炎」

依頼者 パジサリ

関連 プロマシア3-3A-3「ルーヴランスという者」(→P.158)

Character



パジサリ

大聖堂地下の聖遺物堂で、前教皇ムシャヴァットの墓碑を世話する高僧。墓碑に捧げるロウソクの原料を求める。

聖遺物堂には、ムシャヴァットの冥福を祈るロウソクが絶えず灯されていた。堂を管理するパジサリは、ロウソクの原料となる蜜蝋の調達を冒険者に頼む。



⬆ロウソクは、前教皇が楽園へと向かう道を照らすためのものだという。

Check 前教皇ムシャヴァット

聖遺物堂に埋葬されたムシャヴァットは、30年以上前から水晶大戦の終結後まで教皇を務めた人物。国教会の教義のなかに、奉仕による楽園への到達を組み入れた聖職者でもある。だが、その教義の変更の裏には、タブナジア大聖堂の枢機卿ミルドリオンがからむ苦渋の決断があった(→P.158)。

連続クエスト サンドリアQ36 ▶ サンドリアQ37

祝福された秘術

国教会に仕える者でも、修行を積んだ者にしか与えられないという秘術「テレポ」。この秘術を、教会は教えへの貢献著しい者にも授けている。

Character



エペルデュール

国教会の高僧。ヴァナ・ディールの各地で修行や研究に励む僧をたばねる。



ピエージェ

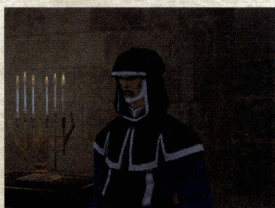
ドラギーユ家の第二王子。敬虔なサンドリア国教会の信徒として知られる。

サンドリアQ36「あまねく地に祝福を」

依頼者 エペルデュール

エペルデュールから、グスゲン鉱山の邪気を鎮める封印を強化するよう頼まれた冒険者。無事に依頼を終えて大聖堂へ報告にもどると、そこにピエージェ王子が通りかかった。





⬆国教会は友好の証としてグスゲン鉱山の怨霊を封印したが、それが解けつつあるという。

⬅グスゲン鉱山はバストゥークの管理下にある。他国の問題にも救いの手を差しのべる教皇の思想に、ピエージェは感銘を受けた様子。

Check 秘術の授与

ピエージェとの会話ののち、冒険者は報酬として、国教会の秘術である白魔法『テレポホラ』の魔法スクロールをエペルデュールからもらう。このような、報酬として『テレポ○○』の魔法スクロールがもらえるクエストは、ヴァナ・ディール各地で発生する。それらの多くは、エペルデュールと、彼が管理・指導する僧たちの修行にまつわる物語となっているのだ。

◆『テレポ○○』がもらえるクエスト

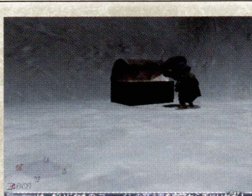
- サンドリアQ36「あまねく地に祝福を」(左記参照)
- サンドリアQ37「北の地の秘法」(左記参照)
- バストゥークQ06「アルタナの悲しみ」(→P.252)
- ウィンダスQ27「信仰の行く先」(→P.283)
- 辺境Q01「古代魔法の石版」(→P.343)
- 辺境Q08「若きロテノーの悩み」(→P.345)

サンドリアQ37「北の地の秘法」

依頼者 エペルデュール

関連 バストゥークM2-1「クリスタルライン」(→P.79)

ピエージェの提案で北方に新たなテレポイントを開拓したが、そこへ転移する秘術の原本を紛失したというエペルデュール。冒険者がフェ・インで原本を見つけてくると、彼は謝礼として新たな秘術『テレポヴァズ』を授けてくれる。



⬅原本となる古文書は、フェ・インで発見されることに。

祝福された秘術 *Fin*

サンドリアQ38「脅迫者」

依頼者 ドペリア

関連 サンドリアQ20「卑しき血流れず」(→P.236)

Character



ドペリア
北サンドリアにたたずむ謎の男。うまい仕事があると言うが？



ハルヴァー
王国の宰相。ドペリアが冒険者に届けさせた封筒を見て動揺する。

ドペリアは、1通の封筒をハルヴァーに渡すよう冒険者に言いつける。言われたとおりに冒険者が封筒を届けると、なぜか激怒するハルヴァー。もどってきた冒険者に、ドペリアは封筒の中身が機密情報である王城の設計図だと明かす。そして、オーク軍が買い取った設計図を奪い返すよう、冒険者に命じるのだった。



⬆冒険者は心ならずも、ドペリアによる王室への脅迫の片棒を担ぐことに。

Check 脅迫

ドペリアはどこからかドラギーユ王城の設計図を手に入れ、それをネタに王室をゆすっている。王城の設計図が外部にもれれば、城の防備は丸裸にされ侵入が容易となってしまう。仮に、王室を襲撃しようとする者が設計図を手に入れたらどうなるか――そんなメッセージをこめて、ドペリアはハルヴァーに封筒を届けたのだろう。

Check ドペリアのたくらみ

ドラギーユ王家を脅迫する一方、サンドリアの宿敵オーク軍に王城の設計図を売っているドペリア。しかも、抜け目のない彼は、冒険者にオーク軍が買い取った設計図を奪還させることで、くり返し売りつけようとさえするのだ。

サンドリアQ39「斜陽」

依頼者 バモルコット

関連 サンドリアQ38「脅迫者」(上記参照)

Character



バモルコット
ドラギーユ城の設計図を預かる大工の頭領。設計図を外部に流出させたとの嫌疑をかけられた。

王室や国教会から、王城の設計図を流出させたとの疑いをかけられたバモルコット。設計図の無事を確かめるため、彼は図を収めた箱のカギを取ってくるよう冒険者に頼む。



⬆バモルコットは冒険者が持ってきたカギで書類箱を開け、設計図が無事だったと確認する。

Check 設計図の出どころ

このクエストでは、上欄で紹介した サンドリアQ38「脅迫者」で問題となる王城の設計図が物語にからんでくる。もともと王城の設計図は、王室、国教会、頭領がそれぞれ保管していたもの。クエスト中の話の流れから、バモルコットが保管していた設計図が流出し、それをドペリアが手に入れたのかと思いきや、バモルコットの設計図は無事なままだった。それを見たバモルコットは、王室や教会が図を流出させてしまい、その責任を自分になすりつけるためウソを言っているのではと疑う。

サンドリアQ40「平穏なる日々を」

依頼者 モリュノード

Character



モーグリ
冒険者の自宅「モグハウス」を管理するお手伝い獣人。



モリュノード
北サンドリアに店を構える「ジュスティ家具店」の店員。



カロブール
サンドリア大聖堂にいる修行者。以前は亡きローテ王妃に仕えていた。

冒険者がモグハウスに帰ってくると、待っていたモーグリは以前ジュスティ家具店で買ったカップボードの棚から、小さなティーカップを見つけたと知らせてくれた。家具店の店員モリュノードに話を聞くと、それはカップボードのもとの持ち主であるカロブールのものではないかと教えられる。さっそく大聖堂にいるカロブールのもとを訪ねた冒険者は、ティーカップにまつわる彼と亡き王妃ローテの思い出話を聞かされることに。



⬅ティーカップを見つけたと、冒険者に知らせるモーグリ。



⬆カロブールはティーカップを見つめ、ローテの思い出を語る。

Check カロブールの祈り

カロブールの思い出話とは、彼がかつてローテ王妃に仕えていたころ、王妃とともにまだ赤子のトリオンとピエージェを世話したというもの。そのとき、カロブールは、永遠に王妃とふたりの王子に幸福がつづくように祈った。しかし現在、王妃は亡くなり、ふたりの王子は仲たがいをつづけている始末。そんな現状を見つめ直したカロブールは、平穏を祈るだけの自分に、はたして楽園へ至る資格があるかと改めて考えはじめる。



QUEST STORY GUIDE

サンドリア港

Port San d'Oria

The Kingdom of San d'Oria

サンドリアQ41「意地」

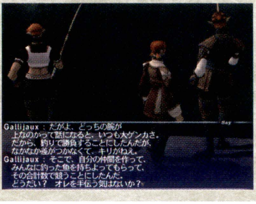
依頼者 ギャリッジョ

Character



ギャリッジョ
サンドリア港の名物となっている「釣り兄弟」の兄のほう。かなりの負けず嫌い。

弟との釣り対決に燃えるギャリッジョは、フナを持ってくるよう冒険者に協力を呼びかける。



⬅兄としての意地をかけて、弟と勝負するギャリッジョ。

サンドリアQ42「根性」

依頼者 ジューレ

Character



ジューレ
港の名物「釣り兄弟」の弟のほう。釣りの腕は兄と互角で、負けず嫌いなのも同じ。

兄と釣りで決着をつけたいジューレは、釣り仲間を募って多くのフナを集めるという勝負をする。



⬅釣りの腕をめぐり、兄弟はいつも大ゲンカをしているらしい。

サンドリアQ43「マメ料理の隠し味」

依頼者 ノジェル

関連 過去世界Q09「漁師の錨」(→P.378)

Character



ノジェル
酒場「錆びた錨亭」の店員。店で古くから親しまれているマメ料理を客に勧める。

酒場の店員ノジェルは、名物マメ料理に欠かせないルフェ湖の塩を調達してほしいと冒険者に頼む。



⬅ルフェ湖の塩でなければ、マメの味が引き出せないという。

サンドリアQ44「肉料理」

依頼者 テリード

Character

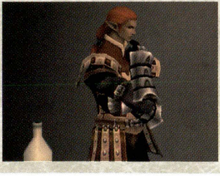


テリード
「錆びた錨亭」の店主。アントレノーの注文をかなえようとする。



アントレノー
最近、遠征からもどってきた王立騎士。肉料理が食べたいらしい。

酒場で肉料理を注文したアントレノーだが、肉が品切れでマメ料理くらいしかないという。落ちこむ彼を見かねたテリードは、冒険者に野兎の肉を取ってくるよう依頼。その肉を使って、野兎のグリルを振舞う。



⬅遠征中もマメ料理ばかりだったらしく、アントレノーはうんざり気味。

Check 釣り対決の行方

ギャリッジョとジューレの対決は、そもそも「どちらの釣りの腕が上か」ということを争うものだった。しかし、腕はほぼ互角で釣果に差がつかないので、本来の目的とはやや離れるものの、それぞれに釣り仲間を作って、グループでの釣果を争う形にしたのだ。ちなみに、上記の対決形式のため、冒険者は兄弟のどちらか一方にしか協力できない。

Check 表彰状

貴殿は堀ブナを10000尾集めるという偉業を見事に成し遂げられました。その労力を他のことに向ければもっと世の中の役に立てたことでしょう。その無駄な功績を讃え、ここに表彰します。
ギャリッジョ
ジューレ

冒険者が1万尾のフナを届けた場合、釣り兄弟から送られる表彰状。とはいえ、兄弟のために尽力した冒険者に対して、さりげなくひどいことを書いている気も。

Check マメ料理の発祥

これらのクエストの舞台となる「錆びた錨亭」は、水晶大戦時にテリードが開業した店。名物のマメ料理も、戦時中で食料の調達がままならないなか、サンドリアの周辺でたくさん採れるマメを使っておいしい料理を、と考えたすえにできたもの。そんなテリードが、マメ料理を完成させるために試行錯誤する様子を描いたクエストが、過去世界Q09「漁師の錨」だ(→P.378)。そのクエストには、味見役として幼いノジェルとアントレノーも登場しており、とくにアントレノーは、完成したマメ料理を「毎日食べても飽きない」と絶賛していたのだが、現代では……。

サンドリアQ45「困った客」

依頼者
ギュルモン

Character



ギュルモン
港の酒場「錆びた錨亭」の常連客。街の外で取引相手と会い、酒場にもどってきたが……？

取引相手から預かった証文をなくしてしまったギュルモン。その証文を探してほしいと頼まれた冒険者は、彼が取引相手と会った当日の行動をたどり、見事証文を見つけ出す。



⬆途方に暮れていたギュルモンは、飲み仲間に励まされ、証文を落としたときの記憶をたどる。

サンドリアQ46「魔法屋のチラシ」

依頼者
ルジヌ

Character



ルジヌ
港の路地裏で魔法用品店を営む女性。開業から2年たつが、客足が伸びないことに悩む。

仕事を求めてルジヌの店を訪れた冒険者は、店の宣伝チラシをくばるよう依頼される。王都の市中をまわってチラシをくばり終えた冒険者に、ルジヌは手間賃を渡すのだった。



⬆客が増えないことに悩むルジヌに対して、彼女の妹は店の場所が悪いのだと切って捨てる。

サンドリアQ47「形見の品」

依頼者
アルティレー

Character



アルティレー
港を見張る警備兵。妻の形見のメガネをいつも持っている。



エスカ
西ロンフォールの塔を根城にする女盗賊。王都でスリを働く。

妻の形見を盗まれたアルティレーは、持ち場を離れられない自分にかわってスリから形見の品を取り返すよう冒険者に頼む。偶然拾った銀ボタンを手に、スリのエスカを追った冒険者は、西ロンフォールの塔で彼女を発見。しらを切るエスカに、彼女が港で落とした銀ボタンを突きつけ、形見のメガネを取りもどす。



⬆エスカは逃げる最中に冒険者とぶつかり、服についていたワシ印の銀ボタンを落としていた。

サンドリアQ48「固い殻」

依頼者
ヴンバリオン

Character



ヴンバリオン
薬作りを生業とする初老の男。サンドリア港で薬の材料が届くのを待っているが、なかなか届かない。

冒険者を見かけたヴンバリオンは、その腕を見込んで、薬の材料となる甲虫の甲殻を調達するよう依頼。冒険者は、首尾よく甲殻を集めて彼に届ける。



⬆甲虫の甲殻を落とす甲虫族のモンスターは、ジャグナー森林などに棲息。

Check 証文のありか

ギュルモンは、飲み仲間のイルグシンにうながされ、証文を落とした日のことを思い出す。それによると、ギュルモンは当日の朝に南サンドリアの競売所に立ち寄ったあと、西ロンフォールのアウトポストで取引相手と対面。商談をまとめたのちに取引相手をラテーヌ高原の入口まで送り、騎士の泉の横を抜けて南サンドリアの西門までもどってきたという。その言葉に従って、アウトポストの裏手、ラテーヌ高原手前の石垣、騎士の泉の西湖畔を調べれば、いずれかの場所で証文が見つかる。

Check チラシを見た人々の反応

冒険者から魔法屋のチラシを受け取った人々は、それぞれチラシを見た感想を口にする。そのなかで、興味深いものを紹介しよう。

- **ローゼル**「ふむふむ……。どんな店であれ、商売をしている以上、動向を無視するわけにはいかんからな。こういう情報はありがたいわい」
- **ブランダール**「魔法かぁ～！　もし魔法が使えたら兄ちゃんなんかにおやつを横取りされないかもなぁ……」
- **ルヴレ**「へぇ～、魔法屋ね。こいつはいろいろ売りに行かないと。またガッポリ稼げそうだよ」
- **ボンコール**「魔法が使えれば材料の調達にも苦労しないかもな。ちょっとのぞいてみるか」
- **カピリア**「え、チラシをくれるの？　いいわ、退屈してたところよ。何か読むものがあれば多少の時間はつぶせるわ」
- **ヴィオン**「あら、私にあいさつもなしに魔法屋を開くなんて。これは1度行かないとならないわね」
- **オーヴァール**「なになに、ふ～ん……。って、おれ、字が読めないんだよね～。でももらったモノは、おれのモノ。もう返さないもんね」
- **プリエッタ**「サンドリアに魔法屋があったなんて、初耳だわ。実は魔法にすごく興味があるんだけどこういうお国柄だから、今まで黙ってたの。ぜひ今度行ってみるわね」
- **ポルトール**「ほう、魔法屋ねぇ。魔法でも覚えて新しい職を探すとするかな」

サンドリアQ49「ブルゲール商会」

依頼者 フォントゥマン

Character



フォントゥマン
ブルゲール商会がサンドリア港に構えた倉庫の管理者。荷物の集配を一手に引き受けている。

フォントゥマンから、バイトがてらに荷物の配達をやってみないかと声をかけられた冒険者。ルジヌの魔法用品店、港の競売所、錆びた錨亭へと荷物を配達していく。



↑倉庫番フォントゥマンの指示を受けて、冒険者は3つの得意先をまわることに。

Check ブルゲール商会の仕事

ブルゲール商会は王都で一、二を争う商社であり、その仕事は食品・武具の貿易や宅配業など多岐にわたる。同商会は、もともと王都の背後に広がるルフェ湖の小さな水運業者だったが、飛空艇定期便の就航時に、飛空旅行社と貨物便の独占契約を締結。飛空艇の利便性に懐疑的だった王都のほかの商人たちを尻目に、大きく成長をとげたのだった。

サンドリアQ50「ブルゲール商会の密輸」

依頼者 ポルトール

Character



ポルトール
ブルゲール商会で働く、元冒険者の根なし草。本人いわく「その日暮らしのペーペー」。

冒険者に目をとめたポルトールは、ジュノに持ちこみ禁止の"ブツ"を天晶堂まで飛空艇で運んでくれと持ちかける。税関を抜けた冒険者は、無事に天晶堂へ"ブツ"を届けた。



↑どこかだらしのないポルトールは、密輸に挑戦したものの失敗つづきらしい。

Check "ブツ"の運搬

ジュノの税関で"ブツ"が見つかるかどうかは運しだい。見つかると、"ブツ"を没収されたあげく、ペナルティとして一定期間飛空艇に乗船できなくなってしまうのだ。ちなみに、飛空艇以外の移動手段でジュノの天晶堂にきても、"ブツ"が使いものにならなくなってしまうため、天晶堂の店員に受け取ってもらえない。

サンドリアQ51「ウルガラン越え」

依頼者 アントレノー

関連 プロマシアEND-3「悠久の名を求め」(→P.174)

Character



アントレノー
王立騎士団の、マメ料理に飽き飽きしている騎士。じつはルーヴァランスの甥でもある。



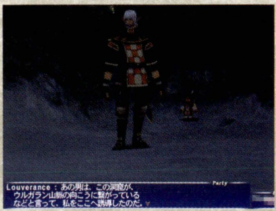
ルーヴァランス
祖父フランマージュの死の真相を求める、ミスタル家の末裔。闇の神を追って北方へ行ったという。

ルーヴァランスの日記を読み、彼がウルガラン山脈を越えて北方に向かったと知った冒険者は、彼の甥アントレノーからくわしい事情を聞く。それによると、ルーヴァランスは、ウルガラン山脈を越える道を知る案内人に出会い、いまごろは山脈の向こうにいるという。

アントレノーの話をもとにウルガラン山脈を探索した冒険者は、「千人落としの崖」を降りたところにある洞窟の奥でルーヴァランスに遭遇。彼は、案内人に洞窟へ誘いこまれてその襲撃を受けたのち、なかば脅迫されてある取引をかわしたと語る。そして、自身が持つウルガラン山脈の地図と、冒険者が洞窟で見つけた父の形見の小刀を交換するのだった。



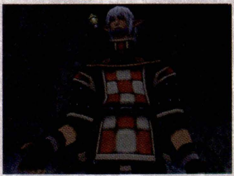
↑アントレノーによると、ルーヴァランスはウルガラン山脈を越え、北の地にいるらしいが？



↑北方への案内人になりすました何者かと、取引をしたと語るルーヴァランス。

Check 秘密の取引

冒険者と出会ったルーヴァランスは事情を語るなかで、襲ってきた案内人と有益な取引をしたと言うが、案内人のことや取引の内容については語らない。この案内人とは、『プロマシアの呪縛』でのルーヴァランスをめぐる物語を考えると(→P.174)、ニセモノの"ルーヴァランス"として登場する男だと思われる。それを踏まえれば、ここでの取引の内容とは、案内人がルーヴァランスの名前を借りて自分の野望であるタブナジア侯国の復興を成しとげ、その見返りに本物には侯国復興の名声を与えよう――そんなふうに持ちかけたことがおのずと想像できるだろう。



↑ミスタル家再興を誓うルーヴァランスにとって、取引は有益なものだった。



QUEST STORY GUIDE

ドラギーユ城

Chateau d'Oraguille

The Kingdom of San d'Oria

サンドリアQ52「王妃ローテの庭で」

依頼者 シャルヴァト

関連 サンドリアM6-1「ローテ王妃の遺言」(→P.61)

Character



シャルヴァト

ドラギーユ城の庭を管理する庭師。亡きローテ王妃を慕い、いまも王妃の花を世話する。

シャルヴァトは王妃の庭を訪れた冒険者に、花の肥料となるデルフの腐葉土を届けてほしいと頼む。



←亡きローテを、いまでも熱烈に敬愛しているシャルヴァト。

サンドリアQ53「女将軍の秘密」

依頼者 クリルラ

Character



クリルラ

神殿騎士団長を務める女性騎士。周囲には秘密だが、じつは左目を負傷している。

騎士団長のクリルラは冒険者の腕を見込んで、自身の左目の傷に効く温泉水の調達を依頼した。



←温泉水を持ってきた冒険者に、クリルラは目の傷について語る。

サンドリアQ54「ドラギーユ城の休日」

依頼者 ハルヴァー

Character



ハルヴァー

国王から、第一王子トリオンの花嫁候補について相談された宰相。



デスティン

サンドリア国王。そろそろトリオンに身を固めてほしいと考える。

トリオンの結婚についてデスティンより相談されたハルヴァー。第二王子ピエージェから、トリオンは冒険者の女性が好みと聞いたハルヴァーは、冒険者に王家のために花嫁候補を紹介してほしいと請う。



←トリオンと花嫁候補の顔合わせの場を偶然訪ねたクリルラは、複雑な表情。

サンドリアQ55「秘めた破片」

依頼者 クリルラ

Character



クリルラ

神殿騎士団長にして、王国一の剣士。片目を負傷したのち、独自の間合いを悟った。

クリルラが課した独特の剣術の訓練を経て、冒険者は新たな剣技サベッジブレードを会得する。



←自身が悟った境地を冒険者に語って聞かせるクリルラ。

Check 王妃の庭を訪れる人々

このクエストを進める過程では、3人の人物がローテ王妃をしのんで庭を訪れる。はじめに現れるのは、王女クレーディ。彼女は冒険者の姿を認めると、国のために尽力してほしいと激励の言葉をかけてくれる。一方、そのあとに現れるピエージェとシャマンドは、王家のプライベートに首を突っこむなと冒険者に警告するのだ。

Check クリルラとトリオン

クリルラの話によると、王国一の剣士を決める大会の決勝戦でトリオンと戦ったとき、彼女は勝利と引きかえに左目の光を失ったという。とはいえ、ふたりは幼少時から剣を磨き合った仲であり、異性として気になる者同士。ぎこちない態度はともかく、事件後もふたりの関係に変わりはない様子。

Check ハルヴァーの妹

デスティンから相談を受けたハルヴァーは、真っ先に自身の妹を推薦するが、その様子からわかるとおり、ハルヴァーは妹を溺愛している。現代ではこの妹に会えないが、過去世界で実際に対面することが可能(→P.375)。

Check ピエージェの暗躍?

冒険者が連れてきた花嫁候補をトリオンと引き合わせるハルヴァーだが、トリオンはピンとこない様子。それどころか、現れたクリルラがハルヴァーに事情を聞き、動揺した様子で退出するのを見て激怒する。じつは、この状況を演出したのは、第二王子のピエージェ。ピエージェは、トリオンとクリルラが互いを意識していると知っており、国王たちの花嫁探しを利用して、ふたりの仲が進むようにせっつこうと考えたのだ。



QUEST STORY GUIDE

ボストーニュ監獄

Bostaunieux Oubliette

The Kingdom of San d'Oria

サンドリアQ56「地下牢番人の噂」

依頼者 ノヴァルモージュ

関連 サンドリアQ27「吸血鬼護身術」(→P.238)

Character



ノヴァルモージュ
監獄の牢番をしている青年。サンドリアの市中では、吸血鬼だとウワサされているが?

ボストーニュ監獄で冒険者は、吸血鬼だとウワサされるノヴァルモージュに出くわす。彼は自身の特異な体質を語り、その症状を緩和する獣人の血を調達してほしいと依頼する。



↑ノヴァルモージュは、日光を浴びるとヤケドを負ってしまうという体質の持ち主だった。

Check ウワサの真相

吸血鬼と言われるノヴァルモージュ。確かに彼は血をほしがるものの、それは人間の血ではなく、獣人の血だ。かつて彼は"毒"を盛られて特異体質となり、その症状を抑える薬として、獣人の血を求めた。また、獣人の血の効能を発見するまでに、さまざまな毒や薬物の研究をしたため、それらの専門的な知識を得たらしい。

サンドリアQ57「囚われの魂たち」

依頼者 ノヴァルモージュ

Character



ノヴァルモージュ
日の光を浴びられない青年。呪われた鎌を収集しているらしい。



ブルゲール
ブルゲール商会会長。ノヴァルモージュから鎌を研ぐよう頼まれる。

冒険者の両手鎌の腕前を見込んだノヴァルモージュは、呪われた鎌を渡し、呪いの浄化と鎌の封印をしてくれと頼む。封印を終えて監獄にもどった冒険者は、ブルゲールに研いでもらった鎌を受け取るノヴァルモージュに遭遇。ブルゲールが去ったあと、封印の過程で新たな技スパイラルヘルを会得した冒険者に、ノヴァルモージュは自身の過去を語りはじめる。



←ブルゲールは、刃を痛めるほど鎌を振るうノヴァルモージュを気づかう。

Check ノヴァルモージュの生い立ち

鎌の封印を終えた冒険者に対して、ノヴァルモージュは過去の真実を語りはじめる。彼は幼いころ、アンデッドモンスターのシャドウ族にさらわれ、体内に闇の血を流しこまれながら戦闘訓練を受けたというのだ。シャドウはそうやって仲間を増やすらしく、ノヴァルモージュは自分以外にもたくさんの幼子が捕らえられていたと話す。彼は日の光を浴びられない後遺症が残ったとはいえ、逃げ出すことに成功したが、ほとんどの子どもはそのままシャドウにされてしまった。そんな彼らの魂を闇から救うために、ノヴァルモージュは夜な夜な鎌を振るい、かつての仲間の魂を浄化してきたのだという。

Column 「退魔の報酬」と「護衛の報酬」

サンドリア、バストゥーク、ウィンダスには、「退魔の報酬」と「護衛の報酬」という名前のクエストがそれぞれ存在する。クエストの内容は名前ごとに共通しており、「退魔の報酬」は、ダンジョンで指定の魔物を倒し、その証拠を持ち帰るというもの。一方の「護衛の報酬」は、指定されたダンジョンに向かい、そのなかを探検する人物を護衛したのち、護衛を完了したことを証明する品を持ち帰るという内容だ。

◆各国の「退魔の報酬」の内容

国名	目的地	討伐する魔物	証拠品
サンドリア	オルデール鍾乳洞	ネクロプラズム	未消化な鍾乳石
バストゥーク	グスゲン鉱山	プディング	未消化な鉱石
ウィンダス	シャクラミの地下迷宮	ウィルムフライ	未消化な腐肉

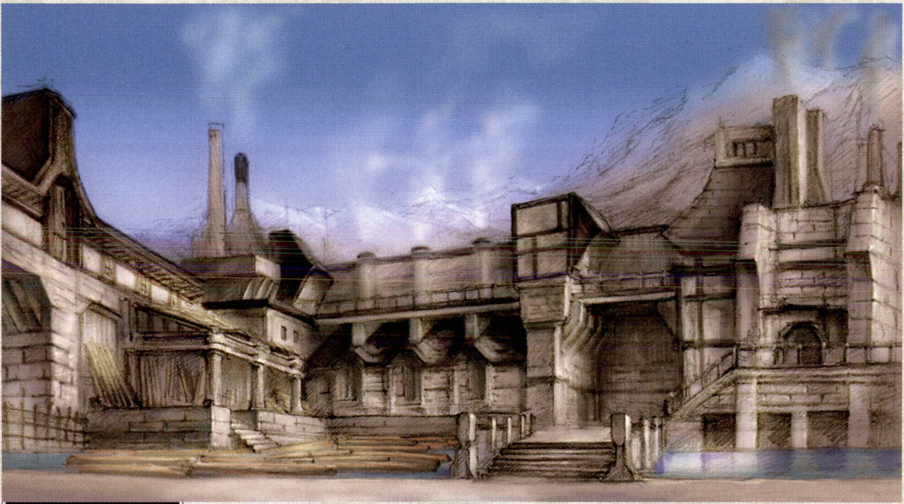
◆各国の「護衛の報酬」の内容

国名	目的地	護衛する人物
サンドリア	エルディーム古墳	カノー(エルヴァーンの女性)
バストゥーク	クロウラーの巣	オラヴィア(ヒュームの女性)
ウィンダス	ガルレージュ要塞	ワンゾウンゾゾ(タルタルの男性)

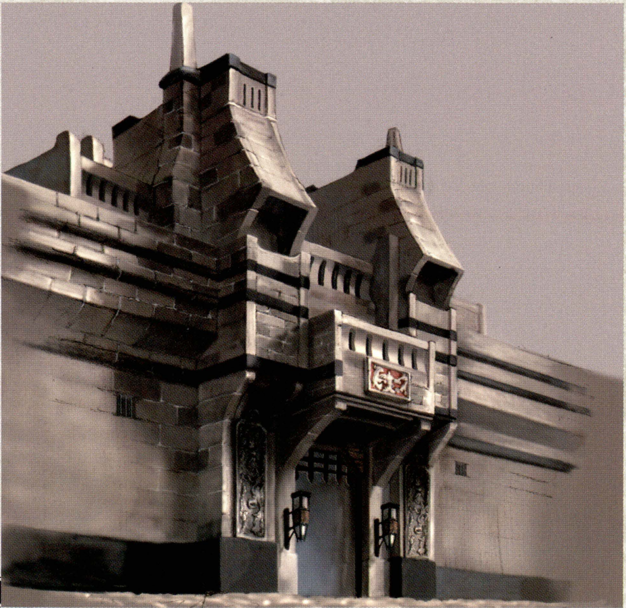
FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

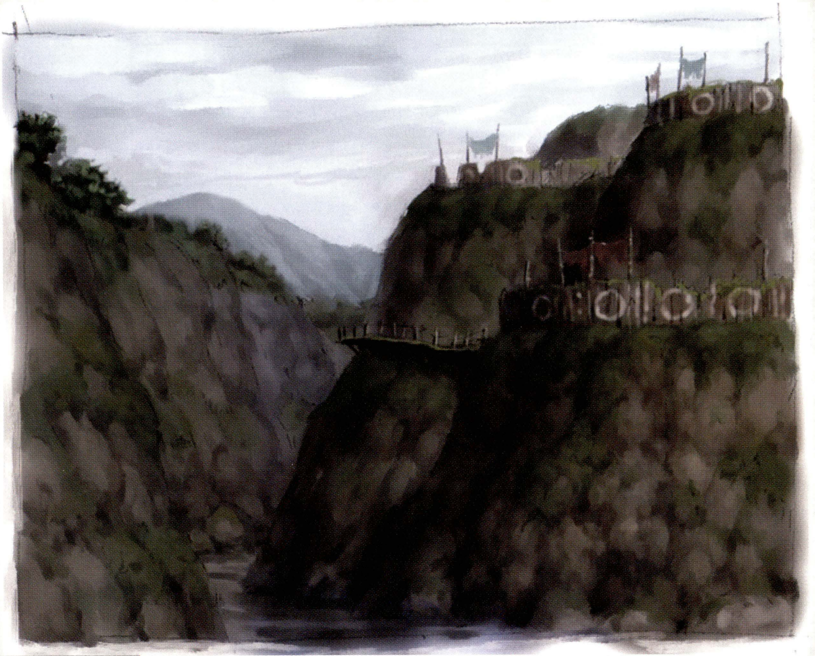
～サンドリア王国編～



北サンドリア・工人通り



王都サンドリア・城門



ゲルスパ野営陣

西ロンフォール・騎士の泉



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

バストゥーク共和国クエスト

The Republic of Bastok

産業や種族間の問題を取り上げたクエストが目立つ

鉱工業が発達した国だけあり、バストゥーク共和国のクエストには、鉱山労働者や工房職人にまつわるものがそこかしこに見られる。また、バストゥークミッションでの主題でもある、ヒュームとガルカの確執をテーマとしたクエストが存在するのも特徴のひとつだ。さらに、クエストによっては、ミッションで重要な役柄にある工房長シドやミスリル銃士隊の面々も登場。シドが関係するクエストの一部は、コンプリートすることで『プロマシアの呪縛』の物語中における会話にも影響をおよぼす。



←主婦の家事を手伝って、ちょっとしたお駄賃をもらう気楽なクエストも。

◆ バストゥーク共和国クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	男の仕事	P.251
02	ツェールン鉱山の大掃除	P.251
03	セイレーンの涙	P.251
04	臥竜の滝	P.252
05	憎悪	P.252
06	アルタナの悲しみ	P.252
07	ガルカと少女	P.253
08	心の壁	P.253
09	ライバル	P.253
10	ミスリルに賭けた男たち	P.254
11	11人目の真実	P.254
12	剣を継ぐ者	P.254
13	豊かな食卓	P.255
14	カマドに火をつけて	P.255
15	釣りとバケツの関係	P.255
16	エルヴァーンの彫金師	P.256
17	クラウツ橋の隣人	P.256
18	冒険者の帰還	P.256
19	灯台もと暗し	P.257
20	骨のある生活	P.257
21	ママは冒険者？	P.257
22	ママの大仕事	P.257
23	ブリジッドのファッションチェック	P.258
24	ブリジッドのファッションチェックII	P.258
25	ダングルフの奇岩	P.258
26	ひとりでできる？	P.258
27	スタンプラリー	P.259
28	星に願いを	P.259
29	呪いの視線	P.259
30	いつか見た夢	P.259
31	クゥダフの呪い	P.260
32	甲羅を脱いで	P.260
33	おばあちゃんの知恵袋	P.261
34	買い取りなら天晶堂	P.261
35	犬は忘れない	P.261
36	砂の道を拓く	P.261
37	ようこそバストゥークへ	P.262
38	待ち人来たらず	P.262
39	共に白髪の生えるまで	P.263
40	幸せのさじ加減	P.263
41	決別	P.263
42	イフリートの空に向かう船	P.264
43	狂想曲「氷河に果てる恋」	P.264
44	死に至る病	P.264
45	黄昏の恋人たち	P.265
46	飛空艇の恐怖	P.265
47	猛き獣の拳を	P.265
48	遺せなかった拳	P.265
49	黒の技	P.266
50	ゴキゲンナナメな機械	P.266
51	スモークオンザマウンテン	P.266
52	砂丘に舞う光	P.267
53	グスタベルグ観光案内	P.267
54	雨煙るベドー	P.267
55	七つの緻密なトリックを	P.267
56	真心の温度	P.268
57	工房長の秘密	P.268
58	常連客	P.268
59	美空を目指す	P.269
60	羽ばたく力を	P.269
61	名づけ子に	P.269
62	回路をめぐる思惑	P.269
63	明日へと向かう銃弾	P.270
64	その重さとの闘い	P.270
65	暗き地の底より	P.270
66	聖典の持ち主	P.271
67	ムバルポロスを探れ	P.271
68	あの日の約束	P.271
69	祖母の心孫知らず	P.391
70	200年のすれ違い	P.391
71	語り部の遺品	P.392
72	さまよえる亡霊	P.392
73	そして、めぐりあう	P.393
74	守るべき何か	P.393
75	暗黒剣	P.402
76	死を運ぶ刃	P.402
77	黒の伝承	P.403
78	暗黒の虜囚	P.403
79	死神の刃は黒く輝く	P.403
80	アヤメとカエデ	P.412
81	土の試練	P.416
82	土の試練・改	P.417
83	力と覚悟	P.426



QUEST STORY GUIDE

バストゥーク鉱山区

Bastok Mines

The Republic of Bastok

バストゥークQ01「男の仕事」

依頼者 タミ

Character

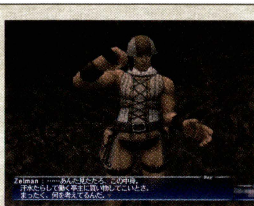


タミ
男勝りな主婦。ツェールン鉱山で働く、夫ゼルマンの帰りを待つ。



ゼルマン
妻のタミに、亭主としての威厳を示すことにこだわる鉱員。

冒険者が届けたタミのメモを読んだゼルマンは、仕事に励む自分に買い物を頼んだ妻に腹を立て、冒険者に買い物を押しつけてしまう。そんな夫の態度にあきれたタミは、夫に渡すつもりだったプレゼントを冒険者に渡すのだった。



←働く亭主をいたわる気持ちが妻にはないとグチるゼルマン。

Check「タミさんのメモ」

「宿屋『コウモリのねぐら』で、いつもの、買ってきてちょうだい」
タミ

鉱山区の宿屋で干し肉を買ってきてほしいと頼む、ゼルマンあてのメモ。このメモを、ゼルマンに渡す前に冒険者が読んだかどうかで、クエストの展開は異なる。メモを読んだ場合は、冒険者がゼルマンのかわりに干し肉を買いに行くことになり、報酬としてタミからゼルマンへのプレゼントだったラビットマントを入手。一方、メモを読まなかった場合は、メモを渡したことをタミに伝えるだけでクエストは終わるが、報酬もわずか10ギルとなってしまうのだ。



↑タミが夫への贈り物を用意したことがわかるのも、メモを読んだ場合のみ。

バストゥークQ02「ツェールン鉱山の大掃除」

依頼者 ゲルバウム

Character



ゲルバウム
ツェールン鉱山での仕事に精を出す鉱員。鉱山に棲み着くモンスターたちに手を焼いている。

仕事の邪魔になるからと、ツェールン鉱山のモンスター退治を冒険者に依頼するゲルバウム。退治を終えた証拠として、冒険者はモンスターに付着していた煤(すす)を持ち帰る。



↑ゲルバウムは、ツェールン鉱山のモンスターを放置する国に不満をもらす。

バストゥークQ03「セイレーンの涙」

依頼者 ワヒッド

関連 バストゥークQ43「狂想曲「氷河に果てる恋」」(→P.264)

Character



ワヒッド
珍しい宝石に目がない宝石コレクター。最近は、セイレーンの涙の収集に夢中。

ワヒッドの頼みで、冒険者はセイレーンの涙と呼ばれる宝石を取ってくることに。酒場の吟遊詩人カルメロから助言を得たおかげで、冒険者は見事セイレーンの涙を入手する。



↑「剣を手にした、血を欲す戦士」にはセイレーンの涙は入手できない、と冒険者に助言するカルメロ。

Check ワヒッドの求める宝石



セイレーンの涙
青い輝きを放つ涙滴型の貴石。

セイレーンの涙は、グスタベルグの川辺に流れ着く宝石で、武器などを装備したまま拾おうとすると、手をすり抜けて川を流れていってしまうという不思議な性質を持つ。カルメロもかつてセイレーンの涙を手に入れたことがあり、その経緯は バストゥークQ43「狂想曲「氷河に果てる恋」」で彼自身の口から語られる(→P.264)。

バストゥークQ04「臥竜の滝」

依頼者 ブラックマッド

Character



ブラックマッド
大工房と錬金術ギルドの橋渡しをするために、双方を行き来している商人。

大工房と錬金術ギルドが共同で開発している製品に必要な臥竜の滝の水――この水をくめる場所への行きかたがわからないブラックマッドは、冒険者に臥竜の滝の水くみをまかせる。



↑臥竜の滝の滝ツボを訪れた冒険者は、ブラックマッドから預かった黄銅の水筒に滝の水をくむ。

Check 美しき臥竜の滝

臥竜の滝は、殺風景な北グスタベルグのなかで異彩を放つ優美なスポットとして、ヴァナ・ディール中に知れ渡る名所。この滝のふもとを訪れるには、少々危険なダングルフの涸れ谷を通り抜ける必要があるため、駆け出しの冒険者にとって、滝の水くみは難易度の高い課題となっている。


↑荘厳な美しさを誇る臥竜の滝。観光ツアーも企画される(→P.267)。

バストゥークQ05「憎悪」

依頼者 ゴラオー

Character



ゴラオー
鉱石通りにたたずむガルカ。仲間たちの命を奪ったクゥダフ族に強い憎しみを抱く。

殺された仲間たちのうらみを晴らすべく、ゴラオーはクゥダフ退治を冒険者に依頼する。クゥダフを討伐した冒険者は、依頼を果たした証拠として、クゥダフヘルムを持ち帰るのだった。



↑鉱山労働者や、クゥダフの討伐に出た者――殺された仲間たちのことを淡々と語るゴラオー。

Check クゥダフの冑

クゥダフ族が着用する冑は「クゥダフヘルム」という名前の、人間には装備できない特別なシロモノ。ゴラオーの依頼を受けた冒険者は、この冑を手に入れるためにクゥダフの本拠地ベドーなどでクゥダフを倒すことになる。

バストゥークQ06「アルタナの悲しみ」

依頼者 ヴィルナージュ

関連 過去世界Q36「女神像の守り手」(→P.387)

Character



ヴィルナージュ
修行の旅路でバストゥークを訪れた、サンドリア大聖堂の修道士。



エペルデュール
修道士たちの修行を管理する高僧。未熟な修道士には手厳しい。

修行僧ヴィルナージュは、大工房にある女神像の劣化ぶりに心を痛めていた。冒険者が入手した塗料で女神像は修復されるも、冒険者の手を借りて像を修復するのはまちがいだと、高僧エペルデュールはヴィルナージュにさらなる修行を申しつける。



↑ヴィルナージュの頼みで、水晶大戦時に修道士がガルレージュ要塞に持ちこんだという、女神像の塗料を探すことになった冒険者。



←街の人々に女神像を直させてこそ真の修道士だと語り、エペルデュールはヴィルナージュに授ける予定だった『テレポデム』を冒険者に渡す。

Check 大戦時の修道士

ヴィルナージュの話に出てくる「要塞に塗料を持ちこんだ修道士」には、過去世界のガルレージュ要塞〔S〕で実際に会うことができる。その修道士の名前はフォンダクティオンといい、過去世界Q36「女神像の守り手」では、彼が紛失した塗料入りの小包の捜索を引き受けることになるのだ(→P.387)。


↑現代のガルレージュ要塞はモンスターの巣窟で、人の姿は見られない。

バストゥークQ07「ガルカと少女」

依頼者 パラゴ、コーネリア

関連 バストゥークQ34「買い取りなら天晶堂」(→P.261)

Character

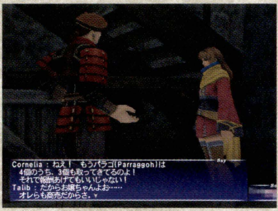


パラゴ
「パルブロ鉱山記」を求めて、天晶堂と取り引きをしていたガルカ。



コーネリア
大統領のひとり娘。パラゴの願いをかなえるべく天晶堂に駆けこむ。

天晶堂のタリブから「パルブロ鉱山記」をもらうために、亜鉛鉱を集めていたパラゴ。しかし、あとひとつ集めれば品物がもらえるというところで、彼はケガをしてしまう。事情を知るコーネリアから亜鉛鉱の入手を頼まれた冒険者は、手に入れた亜鉛鉱と引きかえに「パルブロ鉱山記」を受け取り、パラゴに渡す。



↑天晶堂へ行き、「パルブロ鉱山記」をパラゴに渡すよう要求するコーネリア。

Check「パルブロ鉱山記」

パルブロ鉱山を開拓した10人のヒュームたちの物語。技術革新の到達点としてのパルブロ鉱山の歴史がつづられている。

バストゥーク近郊にあるパルブロ鉱山についての歴史が記された本。この本によれば、パルブロ鉱山を開拓したのは「10人のヒューム」とのことだが、これはあとから書きかえられたもの。実際にはほかにも開拓者がおり、その真相は バストゥークQ11「11人目の真実」(→P.254)で明かされる。

バストゥークQ08「心の壁」

依頼者 パヴケ

Character



パヴケ
かつてパルブロ鉱山で働いていたガルカ。仲間の形見を探している。



コーネリア
人々に話を聞き、パヴケが探す形見の情報を集める少女。

パルブロ鉱山で命を落とした仲間の形見として、パヴケは銀の認識票を探していた。見つけてくれれば自分がお礼をすると冒険者に言うコーネリアに、余計なお世話だと不快感を表すパヴケ。認識票を見つけた冒険者は、「少しでもヒュームとガルカの壁を取りのぞきたい」というコーネリアの想いを知る。



↑いらぬお節介をするコーネリアに、パヴケは「余計なことをするな」と声を荒げる。

Check 鉱員たちの認識票

パヴケの仲間たちは、15年前にパルブロ鉱山で働いていたさい、クゥダフの襲撃を受けて命を落とした。そのため、彼らが持っていた銀の認識票はパルブロ鉱山のクゥダフの手に渡っており、冒険者はクゥダフを討伐したときに、認識票を手に入れることになるのだ。ちなみに、パヴケも自身の認識票をなくしているが、それはパルブロ鉱山にはなく、バストゥークQ65「暗き地の底より」(→P.270)を進める過程で発見される。

バストゥークQ09「ライバル」

依頼者 デッツォ

Character



デッツォ
鉱山区に住むガルカの子ども。グンパのことをライバル視している。



グンパ
やたら勝負を挑んでくるデッツォに、仕方なくつき合う少年。

グンパに「どちらがよりカッコイイ冑を持ってるか」対決を挑んだデッツォは、冒険者に頼んで高価な冑を借りる。グンパはデッツォよりも良い冑を用意するが、それはコーネリアをだまして入手したものだった。事実を知って怒ったコーネリアから逃げようと、グンパは勝負を投げ出して走り去ってしまう。



↑何度も勝負を挑んでくるデッツォにあきれつつも、グンパはとりあえず彼の相手をする。

Check ふたりの冑

デッツォが冒険者から借りる冑は、ミスリルサリットという、そこそこ高価な冑。それに対してグンパは、「冑がなくて困っているガルカがいる」とコーネリアにウソをつき、ミスリルサリットよりも高価なゴールドアーメットを彼女に用意してもらうのだ。



ミスリルサリット

ゴールドアーメット



連続クエスト バストゥークQ10 ▶ バストゥークQ11

忘れ去られた鉱山労働者

希少金属ミスリルが採掘される場所として有名なパルブロ鉱山。その開拓は、偉大なる10人のヒュームの知恵と技術によってなされたというが……？

Character



エルキ
パルブロ鉱山の初期開拓者オムランのひ孫。亡くなった曽祖父の墓参りをしようとバストゥークを訪れた。



バベン
過去を語るのを嫌う老ガルカ。オムランとは浅からぬ関係にあった模様。



グンパ
妙に大人びたところのある子ども。バベンの昔の名前を知っている。

バストゥークQ10「ミスリルに賭けた男たち」

依頼者 エルキ

関連 バストゥークQ07「ガルカと少女」(→P.253)

パルブロ鉱山の10人の初期開拓者をたたえた碑石に行き、曽祖父オムランの墓参りをしてほしいと冒険者に頼むエルキ。花束を持って碑石を訪れた冒険者は、そこに書かれた開拓者の名前の下に、消えかかった名前を見つける。



⬅碑石には、オムランたちの名前以外にも謎の名前があった。

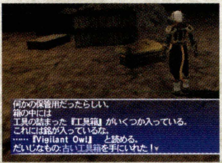
Check 初期開拓者たち

パルブロ鉱山は、エルキの曽祖父オムランたちが新型火薬「踊る火」を使って開拓した鉱山だ。鉱山の開拓から約150年が過ぎ、オムランたちはすでにこの世を去っているが、バストゥークM4-1「魔晶石を奪え」(→P.82)の回想シーンでは、鉱山開拓当時の彼らの姿を見ることができる。

バストゥークQ11「11人目の真実」

依頼者 エルキ

オムランの残した日記によると、パルブロ鉱山の初期開拓者は本当は10人ではなく、表舞台に出なかったもうひとりの人物がいたという。初期開拓者の工具に書かれていた名前を頼りに、鉱山区に住むガルカのバベンこそが、11人目の初期開拓者だと突き止める冒険者。バベンは、オムランの面影を残すエルキに向かい、鉱山開拓当時はヒュームの誇りを守るために、ガルカである自分の名前は隠す必要があったと話す。



⬅パルブロ鉱山へ行き、初期開拓者の名前が書かれた工具を見つける冒険者。



➡グンパにうながされ、11人目の初期開拓者バベンはようやく重い口を開く。

Check ふたつの名前

バストゥークQ10「ミスリルに賭けた男たち」で訪れる碑石に書かれていた謎の名前は、「ヴィジレントアウル」。じつはこの名前は、11人目の初期開拓者であるバベンに対してヒュームが過去につけたもので、パルブロ鉱山で発見される初期開拓者の工具には、その名前に加えて本名も書かれている。それが、11人目の初期開拓者を示す決定的な証拠となったのだ。

忘れ去られた鉱山労働者　Fin

バストゥークQ12「剣を継ぐ者」

依頼者 グンパ

Character



グンパ
かつて剣の達人として名をはせたウェライの親友。暗黒騎士ザイドからのメッセージを冒険者に伝える。

暗黒騎士ザイドの手紙を読んだグンパから、1本の両手剣を受け取った冒険者。ザイドから課せられた試練を突破し、冒険者はグラウンドストライクを会得する。



⬆試練を終えた冒険者にグンパは、かつてザイドとウェライが戦ったことを話す。

Check ザイドの試練

ザイドは若いころ、剣士ウェライに戦いを挑み、自分とは異なる流派に触れることで新たな技を編み出した。冒険者にも同様の体験をさせようと考えたザイドは、「試練を終えればウェライの技を会得できる」と伝えることで不慣れな剣を使わせて、冒険者自身に新たな技を編み出させる。



QUEST STORY GUIDE

バストゥーク商業区

Bastok Markets

The Republic of Bastok

バストゥークQ13「豊かな食卓」

依頼者 サリマー

Character

サリマー



上流階級の家庭の主婦。料理を高尚な趣味のひとつとして、日々楽しんでいる。

料理をこよなく愛するサリマーは、豊かな食卓を演出するための食材を求めていた。サリマーが考える料理にふさわしい食材を用意した冒険者は、それを彼女のもとに届ける。



⬆上流階級の家庭だからといって台所に立たないのは主婦としてもったいないと語るサリマー。

Check サリマーのお料理

料理の食材としてサリマーに渡せるのは、ネムリタケ、トレント の球根、ワイルドオニオンの3種類。彼女が作ろうとする料理は時間帯によって異なっており、朝食前ならネムリタケ、昼食前ならトレントの球根、夕食前ならワイルドオニオンというように、料理の種類に合った食材を渡さないと、報酬としてもらえるお駄賃の金額が少なくなってしまうのだ。



⬆サリマーの娘は、母親が作ろうとしている料理をピタリと言い当てる。

バストゥークQ14「カマドに火をつけて」

依頼者 アキリーナ

Character

アキリーナ



家族へのグチをこぼしつつも、家事に精を出す主婦。火打石をすぐ切らす。

料理に励んでいたところ、カマドに火をつけるための火打石をうっかり切らしてしまったアキリーナ。わざわざ買い出しに行くのも面倒と考えた彼女は、火打石の調達を冒険者に頼む。



⬆アキリーナが求める火打石は、火を起こすのに適しており各家庭で広く用いられる品。

バストゥークQ15「釣りとバケツの関係」

依頼者 フォス

Character

フォス



「安く仕入れて高く売る」をモットーとする商人。役人相手の商売を好む。

釣り人にとってはおなじみのはずれアイテム「錆びたバケツ」。それを磨いて大工房の役人に高く売りつけようと考えたフォスは、錆びたバケツを冒険者から5つまとめて買い取る。



⬆役人はお金を惜しまずに使ってくれるため、商売をするには絶好の相手だと語るフォス。

Check 錆びたバケツ

ヴァナ・ディールで魚釣りをしていると、ときおり魚以外のアイテムが釣れることがある。そうしたアイテムのなかでも、はずれアイテムとして有名なのが錆びたバケツだ。錆びたバケツは、モグハウスに飾ることでほかのアイテムを収納できる調度品の一種だが、その収納数は非常に少ない。



⬆魚釣りをする冒険者にとって、錆びたバケツの存在は悩みのタネのひとつ。

連続クエスト バストゥークQ16 ▶ バストゥークQ17 ▶ バストゥークQ18

クラウツ橋に集う人々

商業区の南西部に位置し、多くの人が行き交うクラウツ橋。この橋の民家には、ミシェア、グィル、ダルザックという、仲の良い3人の人々が暮らしている。

Character



ミシェア
エルヴァーンの彫金細工師。隣家に住むダルザックを実の父親のように慕う。



グィル
ダルザックの家で、留守番をしながらいつも本を読んでいるガルカの少年。

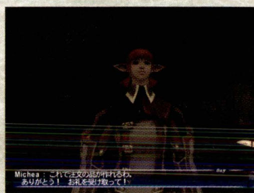


ダルザック
家を離れて旅に出ていることが多い、熟練の格闘家。ミシェアやグィルの面倒を見る。

バストゥークQ16「エルヴァーンの彫金師」

依頼者 ミシェア

彫金細工師でありながら彫金ギルドに属していないミシェアは、客に注文された品を作るのに必要なカッパーインゴットを用意できずに困っていた。それを見かねた冒険者は、ミシェアのかわりに材料を調達してくることに。



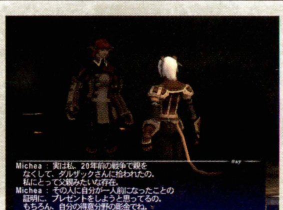
⬆材料を受け取ったミシェアは、これで注文の品が作れると喜ぶ。

バストゥークQ17「クラウツ橋の隣人」

依頼者 ミシェア

関連 サンドリアQ15「遠い絆」(→P.234)

いつもお世話になっている隣の家のダルザックに、彫金細工の贈り物をしたいと言うミシェア。どうやら水晶大戦で両親を亡くしてから父親がわりとして面倒を見てくれたダルザックに、自分が一人前になったことを証明したいらしい。冒険者は彼女のために、贈り物の材料となるシルバーインゴットを用意する。



⬆クラウツ橋の隣人ダルザックへの感謝の気持ちを、得意の彫金細工で表そうとするミシェア。

バストゥークQ18「冒険者の帰還」

依頼者 グィル

ミシェアから贈り物の話を聞いたグィルは、彼女と同様に冒険者の手を借りて、ダルザックへの贈り物を用意する。そこへ、旅に出ていたダルザックが帰還。彼はミシェアとグィルから贈り物を受け取ると、ミシェアには彫金細工師としての、グィルには剣士としての心構えを説き、ふたたび旅に出るのだった。



⬆ダルザックが旅に出たのち、ミシェアは3人で同じ時間を過ごせたことへの喜びを口にする。

クラウツ橋に集う人々 *Fin*

Check ミシェアの過去

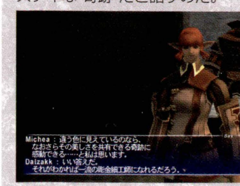
ミシェアはもともとサンドリアで暮らしていたが、20余年前の水晶大戦で両親を失い、ダルザックに拾われてバストゥークに住み着いた。サンドリアにはミシェアの叔母であるフェミトが住んでおり、サンドリアQ15「遠い絆」(→P.234)では、離ればなれになった現在もミシェアの身を案じるフェミトの様子が描かれる。



⬆フェミトは、従者とともに南サンドリアの凱旋広場にたたずんでいる。

Check ダルザックの問いかけ

ダルザックは旅に出る前、ミシェアに「赤いバラの価値」を問う質問を出していた。それに対してミシェアは、「価値観のちがう誰が見ても美しさを共有できるような"奇跡"を起こせることが赤いバラの価値」という答えを出す。さらに彼女は、クラウツ橋に世代や人種の異なる自分たちが集い、楽しい時間を共有できることもまた、ステキな"奇跡"だと話すのだ。



⬆赤いバラの価値がわかれば、一流の彫金細工師になれると語るダルザック。

バストゥークQ19「灯台もと暗し」

依頼者 マリーネ

Character



マリーネ
バストゥークに倉庫を持つおばあさん。運搬中だった倉庫の荷物を、モンスターに奪われてしまった。

奪われたマリーネの荷物を取り返すべく、グスタベルグの灯台を訪れた冒険者。キュスを使っておびき出したモンスターを倒し、冒険者は見事荷物を奪還する。



⬆グィルの情報をもとに、冒険者は灯台の裏にキュスを置いて敵をおびき出す。

Check モンスターの好物

マリーネは、荷物を奪ったモンスターをおびき出す方法をダルザックが知っていると話すが、彼は旅に出ていてあいにくの留守。そのかわり、ダルザックの家の留守番をまかされたグィルが、魚のキュスを使えばいいと教えてくれる。

バストゥークQ20「骨のある生活」

依頼者 デーゲンハルト

Character



デーゲンハルト
ガルカ橋のそばで、いつも軽快なステップを踏んでいるヒュームの老人。独自の秘訣で健康を保っている。

街の老人デーゲンハルトに骨くずを渡し、冒険者は彼の健康の秘密を聞く。なんでも、骨くずを持ち歩いて「死」を意識することが、健康を保つ秘訣らしい。



⬆デーゲンハルトは骨くずを持ち、一種の悟りを開くことで健康を維持していた。

Check 老人の素性

ジュノQ53「武に賭けた想い」(→P.316)で語られることだが、デーゲンハルトは、どこにでもいるようなただの老人ではない。彼は、約30年前に伝説の格闘家「武神」に師事して修行を重ねたことがある、れっきとした武人なのだ。ちなみに、ジュノにいる有名な格闘家のマートも、もとは武神の弟子で、マートとデーゲンハルトは旧知の関係にある。

連続クエスト バストゥークQ21 ▶ バストゥークQ22

ミスラの親子

ガルカたちが集まる鉱山区の地下街で細々と暮らす、ンブ・ラッテとロー・ラッテのミスラ親子。ンブ・ラッテは、今日も娘のために"仕事"に精を出す。

Character



ンブ・ラッテ
盗みで日銭をかせぐ盗賊ミスラ。娘のロー・ラッテを思いやる気持ちが強い。



ロー・ラッテ
鉱山区の自宅で母ンブ・ラッテの帰りを待つ子ミスラ。母の仕事の内容は知らない。

バストゥークQ21「ママは冒険者?」

依頼者 ンブ・ラッテ

盗賊として仕事に励むンブ・ラッテは、街のガードに目をつけられ、商業区で立ち往生していた。そんな彼女の頼みで娘のロー・ラッテにおみやげを届けた冒険者は、ロー・ラッテが書いた母への手紙を受け取る。

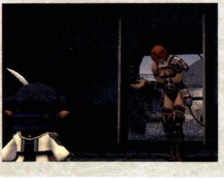


⬅娘の手紙を読んだンブ・ラッテは、母を思いやる文面に心を打たれる。

バストゥークQ22「ママの大仕事」

依頼者 ンブ・ラッテ

コンシュタット高地の道しるべの下に隠されたお宝の情報を得たンブ・ラッテ。彼女のかわりにお宝を探しに向かった冒険者が見つけたのは、ただのボロボロの絵画だったものの、ロー・ラッテはその絵を気に入る。



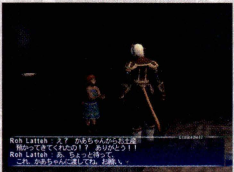
⬅絵には独特の筆致で風車が描かれていたが、高名な画家の作品ではないらしい。

ミスラの親子 *Fin*

Check「ロー・ラッテからの手紙」

「かあちゃんへ。いつもおシゴトおつかれさま。あたい、おみやげなくてもガマンするから、たまには早く帰ってきてね」

ロー・ラッテが母ンブ・ラッテに向けて書いた、心温まる手紙。この手紙をンブ・ラッテに渡す前に冒険者が読むと、人の手紙を勝手に読むのは悪趣味だとンブ・ラッテにとがめられてしまう。



⬆ロー・ラッテは、母ともっと一緒にいたいという気持ちを手紙にこめる。

連続クエスト　バストゥークQ23 ▶ バストゥークQ24

未来のファッションリーダー

商業区の黄金通りで、人々の服装に目を光らせるブリジッド。冒険者は、ひょんなことから彼女に装備をコーディネイトしてもらうことになる。

Character

ブリジッド
「未来のファッションリーダー」を自称するヒュームの女の子。アカ抜けない冒険者の格好を見てあれこれ文句を言い、自分が思う「流行の装備品」を身につけさせる。

バストゥークQ23「ブリジッドのファッションチェック」

依頼者：ブリジッド

流行に敏感なブリジッドは、街で見かけた冒険者のファッションに突然ケチをつける。ブリジッドに言われるがままにローブとブロンズサブリガを着た冒険者は、よく似合っていると彼女からホメられるのだった。

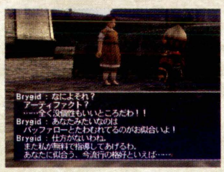


⬅「これを着ればさらにステキ」と言い、ブリジッドはグローブを冒険者に渡す。

バストゥークQ24「ブリジッドのファッションチェックII」

依頼者：ブリジッド

ふたたびブリジッドにつかまり、彼女が望む装備品を身につけることになった冒険者。着がえを終えた冒険者に対してブリジッドは、「白いサブリガ」を用意すれば冒険者が望む特別な装備品をゆずると言う。



⬅ブリジッドは、冒険者自慢のアーティファクト装束にもダメ出しをする。

未来のファッションリーダー　Fin

Check ブリジッドのこだわり

ブリジッドはまだまだ幼い少女ではあるが、その服装に対するこだわりはかなりのもの。なかでもサブリガには特別な思い入れがあるのか、ブロンズサブリガを着させたり、白いサブリガを持ってこさせたりと、なにかとサブリガにからめた指示を冒険者に出すのだ。



⬆ブリジッドがこだわるサブリガとは、下半身が少々すずしくなる装備品。

バストゥークQ25「ダングルフの奇岩」

依頼者：ホラティウス

Character

ホラティウス
高価な宝石を集めるのを趣味としているコレクター。ダングルフの涸れ谷で見つかるという珍しい石に目をつける。

ホラティウスが求めてやまない「ダングルフの奇岩石」。晴天の日にしか見つからないこの石を発見した冒険者は、ホラティウスに石を買い取ってもらう。



⬆伝説によれば、ダングルフの奇岩石はガルカの戦士の血が固まったものらしい。

バストゥークQ26「ひとりでできる？」

依頼者：マリン

Character

マリン
弟のケンの身を案じる、心配性の女性。


ケン
工兵隊の入隊試験を受ける予定の青年。

冒険者はマリンから、工兵隊入隊試験に挑むケンの護衛を引き受ける。さっそく試験の現場を訪れた冒険者だが、ケンは冒険者の協力を拒否するのだった。



⬆試験に挑むケンのプライドを守るべく、冒険者は隠れて彼を手助けすることに。

Check 入隊試験の正否

ケンの試験には、じつは冒険者だけでなく、マリンも姿を隠して同行している。そのため、ふたりもの人間がケンを見守ることになるのだが……結局、それが原因で試験は思わぬ結末を迎えることに。



⬆心配がアダになるとも知らず、マリンはケンの護衛を冒険者に依頼する。

バストゥークQ27「スタンプラリー」

依頼者
アローン

Character



アローン
お金持ちの家に住む、街の子どもたちのリーダー格。スタンプラリーを終えた友人に対抗心を燃やす。



⬆お礼はするから自分のかわりにスタンプを集めてきてほしいと頼むアローン。

街の各所でガードからスタンプをもらう「スタンプラリー」。いち早くこれを終わらせた友人に対抗すべく、アローンは冒険者にスタンプを集めさせる。

Check スタンプ集め

バストゥークで開催中のスタンプラリーは、子どもたちのための催し物。しかし、アローンのように他人にスタンプ集めをまかせる子どもが多いのか、実際に参加しているのは冒険者ばかりのようだ。ちなみに、ジュノQ48「子供との取引」(→P.315)の依頼者であるカールによれば、飛空艇で世界をめぐる「飛空艇スタンプラリー」というものも存在するらしい。

バストゥークQ28「星に願いを」

依頼者
エニュ

Character



エニュ
父ザックを思いやる少女。星のかけらの伝説を冒険者に教える。



ザック
食材を探しに行ったという妻アリサの帰りを待ちつづける男性。

妻アリサを事故で亡くし、悲しみから記憶を失ったザックは、妻が生きていると信じこんでいた。そんな父を見かねたエニュは、何でも願いをかなえてくれるという星のかけらの捜索を冒険者に頼む。見つかった星のかけらを使い、母を呼ぼうとするエニュ。父を思う娘の気持ちが通じたのか、小さな奇跡が起きる……。



⬆星に願わなくても妻は自分の胸のなかにいると、ザックは悲しい気持ちにケリをつける。

Check 星のかけらの効力

星のかけらは、ユタンガ大森林の樹木に隠れている美しい奇石。この石を使って父ザックと亡き母アリサを再会させたいというエニュの願いはかなえられずに終わるが、クエストの最後には、ザックとエニュを遠くから温かく見守るアリサの幻影が現れるのだ。



⬆ザックが記憶を取りもどしたのを確認すると、アリサの幻影は姿を消す。

バストゥークQ29「呪いの視線」

依頼者
ゾンフォブン

Character



ゾンフォブン
とある魔法体系の本を完成させようとしているタルタル。学識豊かな文化人を自称するが、笑い声は少々不気味。

作成中の本に、呪いに関するページが足りないとなげくゾンフォブン。冒険者は本の制作を手伝うべく、ベドーで2種類の像に呪われ、呪いの効果を記録する。



⬆ゾンフォブンは、受けた呪いの効果が記録される紙を冒険者に預ける。

バストゥークQ30「いつか見た夢」

依頼者
オッファ

Character



オッファ
自宅で仕事をさぼってばかりいる男性。昔、未来の自分への手紙を書いて地中に埋めたらしい。

オッファは、かつて地中に埋めた未来の自分への手紙をゴブリンに持ち出されて困っていた。冒険者は過去世界で幼いオッファに助言を与え、手紙が盗まれないよう工夫させる。

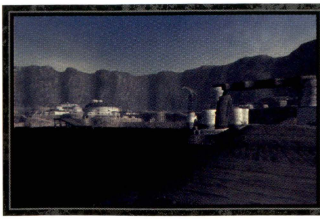


⬆過去のオッファにくり返し助言した冒険者のおかげで、手紙は現代のオッファに届くが……。

Check 手紙の内容

オッファが未来の自分に向けて書いた手紙の内容は、「何を書くかは、おまかせします」という、なんとも投げやりなもの。これを読んだオッファは、昔から何でも人まかせにしてきた自分の性分を恥じ、これからは新しい自分に生まれ変わろうと決意する。

しかし、この話には後日談がある。過去世界で手紙と一緒にロランベリーを埋め直してもらうと、現代でオッファは乾燥したロランベリーを食べるのに夢中になり、新しい自分になろうという志をすっかりなくしてしまうのだ。



QUEST STORY GUIDE

バストゥーク港

Port Bastok

The Republic of Bastok

連続クエスト　バストゥークQ31 ▶ バストゥークQ32

息子と甲羅

家の外にまったく出ようとせず、父のロナンに心配されているコラン。そんな彼の状況は、クゥダフの背甲との出会いを境に、より悪化することに……。

Character



コラン
人前に出るのがとても苦手で、家のなかに閉じこもる毎日を過ごす青年。



ロナン
コランの父。息子の目を、なんとか外の世界に向けさせたいと考えている。

バストゥークQ31「クゥダフの呪い」

依頼者　コラン

家の外に出て人と顔を合わせるのが恥ずかしく、どこかせまい場所に隠れてしまいたいと言うコラン。そんな彼に冒険者は、頭から手足までをすっぽりと隠すことができるクゥダフの背甲をプレゼントする。背甲を受け取ったコランは、これで夜も安心して眠れると、家の外に出ない決意をより固くしてしまうのだった。



⬆クゥダフの背甲を気に入ったコランは、自分の前世がカメだったにちがいないと話す。

Check クゥダフの背甲

クゥダフの背甲は、クゥダフ族が背中に装着する複合装甲の鎧。人間が装備することはできず、基本的にはクリスタルを用いて分解し、合成用の素材に変化させるくらいしか使い道がない。つまり、この背甲のなかに閉じこもるというのは、かなり奇抜な行為だ。

バストゥークQ32「甲羅を脱いで」

依頼者　ロナン

息子コランの状況が前よりも悪化したことに怒ったロナンは、息子とクゥダフの背甲を引き離してほしいと冒険者に依頼。冒険者から受け取ったヨロイ蟲をクゥダフの背甲のなかに入れ、ロナンは息子を背甲から抜け出させることに成功する。



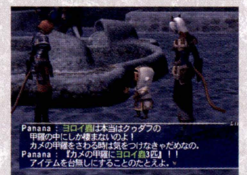
⬆クゥダフの背甲にコランが閉じこもるようになるきっかけを作った冒険者に対し、責任を取ってくれと怒りをぶつけるロナン。



⬅ヨロイ蟲を背甲に入れられたことで身体がかゆくなったコランは、なぜ背甲に入るのを気に入っていたのかわからなくなったと語る。

Check 背甲とヨロイ蟲

バストゥークには、何かの道具を台なしにすることを示すことわざとして、「カメの甲羅にヨロイ蟲3匹」という言葉が伝わっている。冒険者から寄生虫のヨロイ蟲を受け取ったロナンは、このことわざを息子が閉じこもるクゥダフの背甲に対して実践したのだ。



⬆街の人が話すことわざを聞き、冒険者は3匹のヨロイ蟲を用意する。

息子と甲羅　*Fin*

バストゥークQ33「おばあちゃんの知恵袋」

依頼者 ベニータ

Character



ベニータ
日々の家事に追われる主婦。とくに大変なのは掃除らしい。



テテ
ベニータの家のおばあさん。生活の豆知識にくわしい。

暖炉の煙突が詰まってしまい困ったベニータは、詰まりを解消する良い方法がないか冒険者に相談する。煙突の詰まりにはボムの灰が良いとテテから聞いた冒険者は、さっそくボムの灰を調達し、ベニータに手渡すのだった。



←ボムの灰を入れて暖炉をつければ、詰まりはすぐ直るという。

Check ボムの灰の用途

ボムの灰は、ボム族のモンスターを倒したときなどに手に入るアイテムで、一般的には合成用の素材として知られる。このクエストでは、そんなボムの灰がじつは家事にも利用できるという、意外な豆知識がもたらされるのだ。



↑ボムの灰は、大工房の火薬研究所でも売られているポピュラーな素材。

バストゥークQ34「買い取りなら天晶堂」

依頼者 タリブ

関連 バストゥークQ07「ガルカと少女」(→P.253)

Character



タリブ
秘密組織「天晶堂」のバストゥーク支店に勤める男性。冒険者から特定の鉱石を買い集めている。

貴金属材の「亜鉛鉱」を高値で買い取ると話すタリブ。冒険者はワーム族のモンスターを倒すなどして亜鉛鉱を集め、タリブに買い取ってもらう。



↑タリブは、冒険者が集めた亜鉛鉱を4個セットで買い取ってくれる。

バストゥークQ35「犬は忘れない」

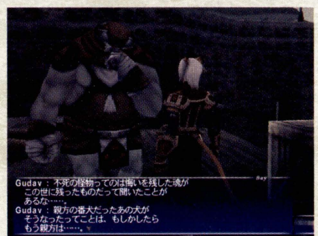
依頼者 グダフ

Character



グダフ
港の作業場で工事に携わっていたガルカ。姿を消した親方の身を案じる。

飼い犬とともに姿を消した親方の情報がほしいと、グダフが冒険者を頼ってきた。冒険者は北グスタベルグで倒した屍犬族のモンスターから、親方の飼い犬がしていた首輪を見つける。



↑飼い犬が不死の怪物になっていた以上、親方も無事ではないだろうとグダフは肩を落とす。

Check 親方の安否

不死の怪物とは、悔いを残したまま命を落とした生物の魂が、現世にとどまったものだという。グダフの親方の番犬であった飼い犬が不死の怪物になっていたということは、飼い犬は何かの危機から親方を守り切れなかった――つまり、親方も命を落としたと推測される。しかし、ガルカとして転生を迎えただけという可能性もゼロではないため、結局のところ親方の安否は最後までわからずじまい。

バストゥークQ36「砂の道を拓く」

依頼者 ヤザン

Character



ヤザン
港町セルビナとのあいだで品物のやり取りをしている商人。最近商売がやりづらくなり困っているらしい。

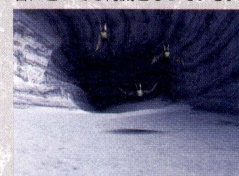
凶暴なコウモリが交通をさまたげているせいで、セルビナからの品物が届きにくくなったと話すヤザン。冒険者は彼に頼まれ、そのコウモリを退治することに。



↑ヤザンの商売を妨害する砂コウモリを倒し、そのキバを持ち帰る冒険者。

Check 砂丘に棲むコウモリ

ヤザンを悩ます砂コウモリは、バルクルム砂丘に棲息する凶暴なコウモリ。セルビナとバストゥークのあいだを徒歩で行き来するさいには、このコウモリが棲む洞窟をかならず通ることになるため、商人のみならず、駆け出しの冒険者にとっても脅威となっている。



↑砂丘の薄暗い洞窟では、砂コウモリが獲物を探して飛びまわっている。

連続クエスト　バストゥークQ37 ▶ バストゥークQ38

客人のお出迎え

港の酒場にいるポワタンのもとには、ジュノから日々客人が訪れる。しかし、おかしな約束をしたせいでポワタンは客人を出迎えに行けず、困り果てていた。

Character



ポワタン
他国から客人を迎え、商談などを行なっている人物。深く考えずに物事をしゃべってしまう、いいかげんな部分がある。



エヴレイン
ポワタンのひとり目の客人。白魔道士として生きる若いヒューム。



ドミアン
ポワタンのふたり目の客人。ナイトの道を歩む厳格なエルヴァーン。

バストゥークQ37「ようこそバストゥークへ」

依頼者：ポワタン

ジュノから訪れる客人に自分を見つけてもらうための目印として、ポワタンは持ってもいない甲羅の盾を持参すると客人に伝えてしまった。ポワタンは、自分のかわりに甲羅の盾を持って客人を出迎えてほしいと冒険者に頼む。



⬆甲羅の盾を装備し、冒険者は客人エヴレインを出迎える。

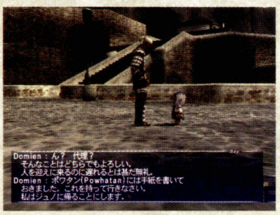
バストゥークQ38「待ち人来たらず」

依頼者：ポワタン

ふたたびポワタンから客人を出迎えるよう頼まれた冒険者。だが、冒険者が出迎えるよりも先に、客人は街に到着していた。そして、出迎えが遅れるとは失礼だと機嫌を損ねた客人は、ジュノに帰ってしまう。



⬆自分が持っていない装備品を、またもやポワタンは出迎えの目印にしてしまったという。今回指定された装備品は、片手棍のモールだ。

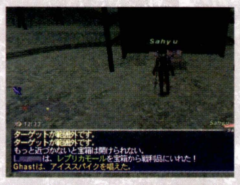


⬅街に到着するも、迎えの者と会えずにさまよい歩いていた客人ドミアン。彼は、ポワタンとの商談を破棄するという手紙を冒険者に渡す。

客人のお出迎え　*Fin*

Check　出迎えの目印

ポワタンの客人を出迎えるさいに身につける装備品のうち、甲羅の盾はレベルの低い冒険者でも装備できる。しかし、モールは装備時にそこそこ高いレベルが要求されるうえ、白魔道士しか装備することができないため、準備するのがやや難しい。モールのかわりに出迎えで使えて、どのジョブでも装備できるレプリカモールという代替品もあるにはあるが、そちらも必要とされるレベルは高く、新米の冒険者が簡単には準備できないシロモノとなっている。



⬆レプリカモールは、グスゲン鉱山の宝箱から手に入るそこそこ貴重な武器。

Column　落とし物を届けるクエスト

ジュノ以外の飛空艇乗り場では、下記のクエストが受けられる。いずれも、あらかじめ覚えた特定の乗客を飛空艇のなかで捜し出し、その乗客に落とし物を届けることになるのだ。

◆「落とし主は誰だ」クエスト一覧

発生場所	クエスト名	依頼者
サンドリア	落とし主は誰だinサンドリア	エディ
バストゥーク	落とし主は誰だinバストゥーク	グリン
ウィンダス	落とし主は誰だinウィンダス	ピグマリオン
カザム	落とし主は誰だinカザム	スウィフト



⬅飛空艇には、落とし物をした乗客とよく似た風貌の人物がたくさんおり、正しい乗客を見つけるのはひと苦労。

連続クエスト バストゥークQ39 ▸ バストゥークQ40

老夫婦の贈り物

港の海辺で寄り添うクィジとロミルダは、仲の良い老夫婦。いくつになっても互いを想い合うふたりは、相手にプレゼントをしようと思い立つ。

Character



クィジ
妻のロミルダを愛するおじいさん。少々恥ずかしがり屋で、妻よりも耳が遠い。



ロミルダ
夫のクィジを支えるおばあさん。夫のプロポーズの言葉を大切に覚えている。

バストゥークQ39「共に白髪の生えるまで」

依頼者 クィジ

妻のロミルダに贈り物をしたいと言うクィジに頼まれ、冒険者は黄銅の髪飾りを用意する。そして、照れるクィジのかわりに冒険者がロミルダへ髪飾りを渡すと、彼女はクィジにではなく、冒険者に贈り物へのお礼を述べるのだった。



⬅恥ずかしさから、贈り物を冒険者に渡させるクィジだが……。

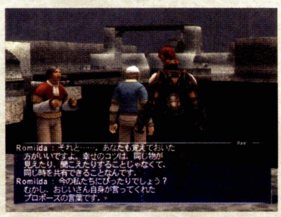
Check ロミルダの演技

黄銅の髪飾りを冒険者からの贈り物だと誤解したように振る舞うロミルダだが、これは彼女の演技。クエスト終了後にロミルダから話を聞いてみると、彼女がクィジをからかうつもりで、わざと贈り主をカンちがいしてみせたことがわかるのだ。ちなみに、クィジ自身は覚えていないようだが、彼はすでに何度もロミルダに黄銅の髪飾りをプレゼントしている模様。

バストゥークQ40「幸せのさじ加減」

依頼者 ロミルダ

今度は自分がクィジに贈り物をしようと考えたロミルダは、冒険者にコットングローブを持ってきてほしいと頼む。グローブをロミルダに渡す冒険者を見て、ロミルダが贈り物をされたと思いこみ、冒険者にやきもちを焼くクィジ。ロミルダはすぐに誤解を解くと、コットングローブをクィジにプレゼントする。



⬆贈り物を渡したロミルダは、夫のプロポーズの言葉を冒険者に教えてくれる。

Check クィジと冒険者の関係

バストゥークQ39「共に白髪の生えるまで」をコンプリートしたさいには、贈り物を渡すクィジの手伝いをした証として、「クィジの友人」という称号が得られる。しかし、バストゥークQ40「幸せのさじ加減」のコンプリート時には、クィジに敵視されてしまったことから、「クィジのライバル」という、以前とは対照的な称号になるのだ。

老夫婦の贈り物 *Fin*

バストゥークQ41「決別」

依頼者 エヴィ

Character



エヴィ
使命を捨ててバストゥークに移り住んだ、元サンドリアの騎士。



ラファエラ
エヴィがサンドリアに帰ってしまうのではないかと心配する女性。

戦いの毎日に疲れ果て、任務を放棄してバストゥークに流れ着いたという元サンドリア騎士のエヴィ。彼は、コンシュタット高地に埋めた自分への指令書を破り捨て、過去と決別したいと話す。エヴィの頼みでコンシュタット高地を訪れた冒険者は、埋められた指令書を見つけ、それをさっそくエヴィに届ける。

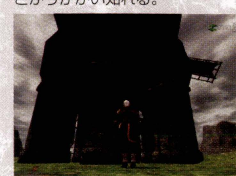


⬆エヴィは自分を心配するラファエラに対し、サンドリアには未練がないと断言する。

Check「ぼろぼろの指令書」

サンドリアのものらしいが、ぼろぼろでもう読めない。

エヴィがコンシュタット高地にある風車のそばに埋めた指令書。指令の内容が読み取れないほど紙が劣化しているため、埋められてからそれなりの年月が経過したことがうかがい知れる。



⬆コンシュタット高地に立つ風車群をまわり、指令書を発見する冒険者。

連続クエスト　バストゥークQ42 ▶ バストゥークQ43 ▶ バストゥークQ44 ▶ バストゥークQ45

いつかめぐり会う日まで

グスタベルグの川辺で出会い、ふとしたきっかけで別れてしまったカルメロとダリア。しかしカルメロは、ダリアへの想いをいまだ捨て切れずにいた。

Character



カルメロ
酒場の吟遊詩人。別れたダリアを想い、手紙を出す。



ダリア
カルメロのもとを去った女性。剣技に長けている。



グラヴエール
ダリアと旅をしている男。ダリアに愛を告白したが？



アガピート
最近奇妙な話を耳にしたという、酒好きの男性。

バストゥークQ42「イフリートの空に向かう船」

依頼者　アガピート

酒場でアガピートが耳にした、「満月の夜、イフリートの空に向かって飛ぶ船に、鳥たちが手紙を届け続けるだろう」という言葉。この言葉の意味を調べてほしいとのアガピートの依頼を受け、飛空艇に乗った冒険者は、一通の手紙を見つける。どうやら、カルメロという人物の書いたラブレターのようだが……？



⬆言葉の示すものがただのラブレターだと知り、がっかりするアガピート。

バストゥークQ43「狂想曲「氷河に果てる恋」」

依頼者　カルメロ

関連　バストゥークQ03「セイレーンの涙」(→P.251)

吟遊詩人カルメロは、冒険者が持つ手紙を見て、それが自分の書いた、かつての恋人ダリアへの手紙だと明かす。恋人への想いを断ち切ろうと決心した彼に頼まれ、ダリアに捧げる曲の楽譜を「鏡の池」に沈めることになった冒険者。池を訪れた冒険者は、偶然出会ったダリアの口から、彼女がカルメロと別れた理由を聞く。

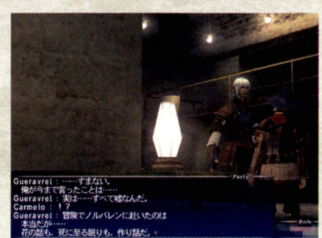


⬆ダリアは、カルメロが恋に夢中になるあまり前を向かなくなるのを恐れたのだという。

バストゥークQ44「死に至る病」

依頼者　カルメロ

ある日カルメロは、ダリアとパーティを組んで旅をしているというグラヴエールから「ダリアが死にゆく眠りについてしまった」と聞かされる。彼女を救うべく、冒険者の手を借りて幻の歌「リバティソング」を完成させるカルメロ。その様子を見てグラヴエールは、カルメロに今回の事件の真相を明かす。



⬆ダリアに求愛するも断られたグラヴエールは、ダリアが気にするカルメロのことを試そうと考えた。

Next Page

Check「鳥の届けた手紙」

「君の心はまだイフリートの空へ向かっているだろうか？　羽ばたくこともできない僕を置いて……」
カルメロ

吟遊詩人カルメロが、かつての恋人ダリアに届くようにと、鳥に運ばせている手紙。「イフリートの空」とは、夜に星座のイフリート座が浮かぶ、北西の方角を指す。かつてカルメロはダリアと、北西の方角へ飛ぶ「ジュノ発サンドリア行の飛空艇」に乗って北の地を目指そうと約束したことがあった。それゆえ、ダリアがひとりで北の地を目指すかもしれないと考えたカルメロは、満月の夜になるとその飛空艇に手紙を送っていたのだ。

Check 別れの理由

北の地へ旅に出ることをダリアと約束したカルメロは、旅の資金作りとして、ふたりの出会いのきっかけだったセイレーンの涙まで売り払ってしまった。その行為を目の当たりにしたダリアは、自分のためにカルメロがすべてを投げ出して、彼自身が歩む時間を止めてしまわぬよう、カルメロのもとを去ったのだ。そんなダリアの考えを知ったカルメロは、自分の生きかたを見つめ直していく。

Check リバティソング

カルメロが完成させるリバティソングは、「いにしえの神の祝福を乞うための歌」と言われる伝説の歌。この歌を完成させるには、「いにしえの楽譜」「うたかたの楽譜」「たまゆらの楽譜」という3つの楽譜を集めたうえで、それらの楽譜に書かれた古代語を翻訳し、旋律を再調整する必要がある。

バストゥークQ45「黄昏の恋人たち」

依頼者 カルメロ

完成したリバティソングの楽譜を、聖地ジ・タの奥地に埋めてほしいと頼まれた冒険者。楽譜を埋める前にカルメロがリバティソングを歌っていると、そこへダリアが現れる。数年ぶりに言葉を交わし、互いへの想いを確認しつつも、過去にとらわれず未来を見つめるために、ふたりは別々の道を歩むのだった。

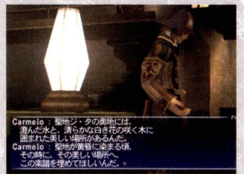


↑いつかふたたびめぐり会うときのために、いまは別々の人生を送ることを選ぶカルメロとダリア。

いつかめぐり会う日まで *Fin*

Check 伝説の歌の封印

リバティソングを完成させたものの、結局その歌を使うことのなかったカルメロは、いつか誰かに必要とされる日まで、リバティソングを封印しようと決意する。その封印の場所として、彼はかつてダリアとともに訪れた、聖地ジ・タの奥地を選ぶのだ。



↑カルメロは、「聖地が黄昏に染まるころ」に楽譜を埋めてほしいと話す。

バストゥークQ46「飛空艇の恐怖」

依頼者 クランド

Character



クランド

飛空旅行社のそばで飛空艇におびえている男。飛空艇の恐ろしさを街の人々に伝えたがっている。

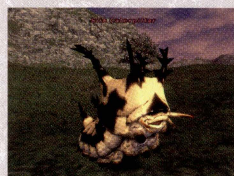
飛空艇が通ると現れるという、ロランベリー耕地の怪物。怪物を生み出す飛空艇の恐ろしさを広めるべく、クランドは怪物が持つ物品の入手を冒険者に頼む。



↑ロランベリー耕地でクロウラー族の怪物を倒した冒険者は、蚕の卵を持ち帰る。

Check クランドの変化

冒険者から蚕の卵を受け取るまで、クランドは飛空艇が恐ろしいものだという考えをくずさない。しかしその後、蚕の卵を食べると、彼は考えかたを180度転換。以降は飛空艇を、「うまい食べ物をもたらしてくれる便利な乗り物」と認識するようになる。



↑ロランベリー耕地の怪物が、美食家たちに目をつけられる日も近い？

バストゥークQ47「猛き獣の拳を」

依頼者 ポージオン

関連 ジュノQ52「腕におぼえあり!」(→P.316)

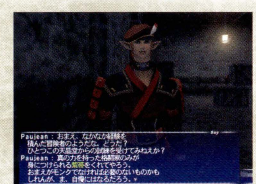
Character



ポージオン

天晶堂バストゥーク支店の構成員。ある程度の経験を積んだ冒険者に、天晶堂からの試練を与える。

冒険者に対し、天晶堂からの試練と称して、2種類の巨大な雄羊のツノを持ってくるよう指示するポージオン。課題をこなした冒険者に、彼は紫帯を手渡す。



↑紫帯は、真の力を持った格闘家だけが身につけられる特別な帯だという。

バストゥークQ48「遺せなかった拳」

依頼者 オグビィ

Character



オグビィ

年老いた偉大なる格闘家。いまだ誰にも授けていない技があるということだが……？

格闘の腕を磨く冒険者に、老格闘家オグビィは試練を与え、己の限界に挑ませる。見事試練を突破した冒険者は、オグビィから秘技・夢想阿修羅拳を授かるのだった。



↑夢想阿修羅拳を誰にも授けていなかったことがずっと心残りだった、と語るオグビィ。

Check オグビィの弟子

冒険者に夢想阿修羅拳を授けるさい、オグビィは「あの跳ねっ返りにも授けられなかった」と話す。この「跳ねっ返り」とは、かつてのオグビィの弟子であり、北方調査隊に参加して命を落とした格闘家のコーネリアのこと。オグビィとコーネリアにまつわるエピソードは、バストゥークQ72「さまよえる亡霊」からの一連のクエストで描かれる(→P.392)。



QUEST STORY GUIDE

大工房
Metalworks

The Republic of Bastok

バストゥークQ49「黒の技」

依頼者 マイティーフィスト

関連 バストゥークQ77「黒の伝承」(→P.403)

Character

マイティーフィスト
黒鉄工房に勤める職人。最近足りなくなってきた黒鉄鉱の確保に苦心する。

冒険者を信用できる人物だと見定めたマイティーフィストは、工房で使っている黒鉄鉱の調達を冒険者に依頼。冒険者が持ち帰った黒鉄鉱を、マイティーフィストは即金で買い取る。



⬆黒鉄鉱を手に入れる方法として、マイティーフィストは鉱山での採掘を冒険者に勧める。

Check 黒鉄鉱とは

マイティーフィストが求める黒鉄鉱は、ガルカ鍛冶で用いられるすぐれた鉱石。マイティーフィストが話すとおり、ツェールン鉱山やグスゲン鉱山をはじめとする各所で採掘できるが、採取率は低く、ヴァナ・ディールに存在する鉱石のなかでは、貴重な部類に属する。


⬆黒鉄鉱の採取率は、ツェールン鉱山よりもグスゲン鉱山のほうが高い。

バストゥークQ50「ゴキゲンナナメな機械」

依頼者 アンラッキーラット

Character

アンラッキーラット
サーメット精製室で仕事に勤しむガルカ。機械の調子が悪くなったことに悩む。

サーメットの精製に使う機械の不調を直すため、潤滑油になるものを求めるアンラッキーラット。冒険者はスライム族のモンスターからスライムオイルを入手し、それを彼に渡す。



⬆アンラッキーラットは、潤滑油のようにぬるぬるしたモンスターの情報を冒険者にもたらす。

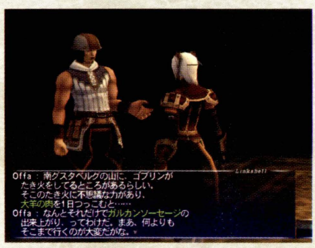
バストゥークQ51「スモークオンザマウンテン」

依頼者 ハングリーウルフ

Character

ハングリーウルフ
おいしいものに目がない食いしん坊ガルカ。最近はガルカンソーセージにご執心。

ハングリーウルフは、同僚のオッファが話していたガルカンソーセージをぜひ一度食べてみたいと言う。冒険者は彼の望みをかなえるべく、見事なガルカンソーセージを焼き上げる。



⬆商業区の自宅で休むオッファからガルカンソーセージの作りかたを聞き、調理に取りかかる冒険者。

Check ガルカンソーセージ

冒険者たちが食品を調理するときはクリスタル合成を利用するのが一般的だが、ガルカンソーセージは、クリスタル合成を利用せずに作れる珍しい食品。その作りかたは独特で、南グスタベルグの山中にあるゴブリンのたき火に大羊の肉を置き、丸一日かけて焼くというもの。この調理法は、ガルカ族に古くから伝わっているらしい。


⬆調理するのに時間がかかるだけあって、その味は絶品とのこと。

バストゥークQ52「砂丘に舞う光」

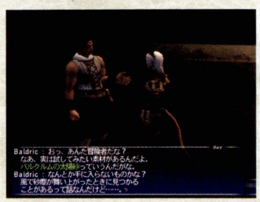
依頼者 バルドリック

Character



バルドリック
黒鉄工房で働く男性。工房で使う新しい素材として、バルクルムの太陽砂に注目する。

バルクルム砂丘にある砂金、バルクルムの太陽砂。バルドリックの頼みで冒険者はそれを採取する。



←話によると、太陽砂は砂煙の舞うときに見つかるという。

バストゥークQ53「グスタベルグ観光案内」

依頼者 イザベレ

関連 辺境Q02「クフタル観光案内」(→P.343)

Character

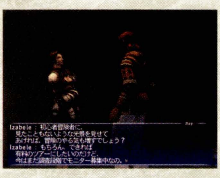


イザベレ
新米の冒険者を対象とした、新しい観光ツアーを考えている女性。



ハンティングベア
イザベレの相棒。臥竜の滝の近くで、観光ツアーのモニターを待つ。

臥竜の滝が目的地の観光ツアーを企画したイザベレに頼まれ、冒険者はツアーのモニターをすることに。臥竜の滝のそばに到着し、ハンティングベアにツアーの感想を伝えた冒険者は、彼から報酬を受け取る。



←ツアーの実現に必要な調査を終えたら、有料のツアーにしたいと話すイザベレ。

バストゥークQ54「雨煙るベドー」

依頼者 ハイベア

Character



ハイベア
鉱工業が環境に与える影響について調べている研究者。クゥダフ族の拠点ベドーの環境にも興味を持つ。

ベドーの環境が、クゥダフの活動によって汚染されていると聞きつけたハイベア。彼は研究のために、汚染された現地の土を取ってきてほしいと冒険者に頼む。



↑クゥダフの廃棄物で汚染されたベドーの土壌から、冒険者は土を採取する。

バストゥークQ55「七つの緻密なトリックを」

依頼者 サリム

関連 その他Q38「誠実なる予告を」(→P.332)

Character



ルト・ミュリラー
腕利きの怪盗ミスラ。サリムが貯めこんだワイロを狙う。



ミレドシラッド
ルトのパートナーで変装の達人。冒険者にさまざまな道具を貸す。



サリム
大工房の管理官。商人からこっそりワイロを受け取っている。

大工房の官僚サリムは、自分が受け取ったワイロを秘密の場所に隠していた。怪盗のルトとミレドシラッドからサリムの悪事を知らされた冒険者は、彼女たちと協力してワイロを横取りすることに。



↑見張りの目をかいくぐり、冒険者たちは見事サリムのワイロを発見する。

Check イザベレのツアー

イザベレが企画するツアーのコンセプトは、「見たこともない景色を新米冒険者に見せる」というもの。そのため冒険者は、新米のころの立場になり、レベルの低いジョブで6人パーティを組んでツアーに参加することになる。

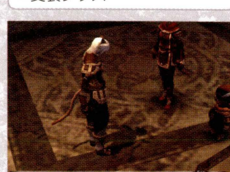
臥竜の滝に着いた冒険者は、ハンティングベアからツアーの感想を聞かれる。ラクだったと答えれば「お金を払ってツアーに参加する意味が薄い」という問題が、苦しかったと答えれば「ツラい思いをしてまで誰もツアーに参加したがらない」という問題が明らかになり、結局イザベレの考えたツアーは実現せずに終わるのだ。

Check 怪盗の七つ道具

サリムのワイロは、女神像のそばに特殊な仕掛けで隠されており、冒険者たちは仕掛けを解除するべく大工房の各所でスイッチを押していく。その過程で役立つのが、ミレドシラッドが用意してくれる怪盗の七つ道具。スコープやトラップといった多彩な道具の数々は、仕掛けを解くヒントを得たいときや、スイッチの見張りを撃退したいときなど、さまざまな場面で活躍してくれるのだ。なお、七つ道具のうち、変装グッズだけは、ほかの道具をすべて使いこなし、さらにジュノQ32「カメレオンのまやかしを」(→P.309)で変装グッズにまつわるエピソードを見るまでは使うことができない。

◆ 怪盗七つ道具一覧

- スコープ
- 詩人の竪琴
- 見張り人長証明書
- トラップ
- お守り
- 懐中時計
- 変装グッズ



↑変装グッズは、七つ道具のなかでも少しあつかいが難しいらしい。

バストゥークQ56「真心の温度」

依頼者
フェルグス

Character



アイリーン
職人食堂の料理人。過去の苦い思い出を引きずっている。



アネリーゼ
アイリーンの事情にくわしく、彼女をずっと心配してきた料理人。



レオナルト
食堂の見習い料理人。ことあるごとにアイリーンの怒りを買う。



フェルグス
食堂の客。料理人たちのいざこざをいつも遠目でながめている。

食堂の客フェルグスは、いつもアイリーンに怒りをぶつけられるレオナルトのことを心配していた。アネリーゼによると、アイリーンのイラ立ちの原因は、大戦時に親友のカルラが突然姿を消してしまったことにあるらしい。過去世界へ行き、カルラのその後について知った冒険者は、それをアイリーンに伝える。



⬆過去の真実を知り、アイリーンは料理人としてのこれまでの行ないを反省する。

Check カルラの消息

何も言わずに姿を消し、親友であるアイリーンの心を傷つけたカルラ。過去世界の住民の話によれば、カルラはバストゥーク近郊のラーネフェルト村へ引き取られることになったものの、村に向かう途中でクゥダフ兵に襲われ、消息がわからなくなってしまったという。冒険者はアイリーンに一連の事情を伝えるさい、話を切り出すきっかけとして、カルラがアイリーンのために用意した赤い鍋つかみを渡すことになるが、その鍋つかみを持っているのは過去世界のクゥダフ兵。つまり、カルラはクゥダフ兵に命を奪われ、この世を去った可能性が高いと思われる。

連続クエスト　バストゥークQ57 ▶ バストゥークQ58

工房長と酒場の女主人

バストゥークを代表する技師として、日々の研究開発に余念のないシド。そんな彼は、かつて起こした過ちから、酒場のヒルダのことをずっと気にかけていた。

Character



シド
大工房を取り仕切る工房長。かつては火薬研究所の所長も務めていた。



ヒルダ
亡き夫にかわって酒場を切り盛りする女主人。

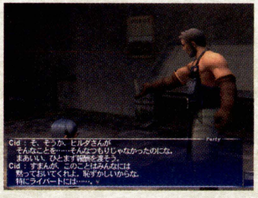


ライバート
研究室でシドの助手をしている、寡黙な技師。

バストゥークQ57「工房長の秘密」

依頼者
シド

酒場のヒルダが何か困っていたら助けてやってほしいと、シドに頼まれた冒険者。ヒルダの話を聞き、客のために仕入れたがっていた果物を持っていくと、彼女は亡き夫の死因が、シドの作った火薬の暴発にあったと語りはじめる。



⬅過去の不幸な事件を気に病んで、シドはヒルダを気づかう。

バストゥークQ58「常連客」

依頼者
ヒルダ

ヒルダの頼みで、冒険者は先日の客に招待状を届けることに。酒場を訪れた常連客——シドの助手ライバートは、ヒルダの亡き夫が自分の悪友で、その死の原因を作ったシドという人物を見極めるべく、彼の助手になったと話す。



⬅シドを知るには、まだまだ時間が必要だと語るライバート。

Check ヒルダとライバート

ヒルダの夫は、かつて大工房の鉱山開発局に所属し、パルブロ鉱山の開発に携わることで得た資金を利用して、港に酒場を開いた。工房の先輩であったシドには、それまでずいぶんと世話になっていたらしく、ヒルダの夫は心からシドのことを慕っていたという。そんな夫の気持ちを理解しているがゆえに、ヒルダもいまはシドを憎まず、夫の残した酒場を守ることに命を捧げている。

一方、工房でヒルダの夫と同期だったライバートは、ヒルダの夫の命を間接的に奪ったシドに強い憤りを感じていた。しかし、シドの助手を務めるうちに彼の人柄にひかれたため、シドという天才を理解し、その技術を後世に残していこうと考えるようになったのだ。

工房長と酒場の女主人　*Fin*

連続クエスト バストゥークQ59 ▶ バストゥークQ60 ▶ バストゥークQ61

新型飛空艇の開発

飛空艇の管理運営権を独占し、空の覇権を掌握しているジュノ政府。これに対抗すべく、シドは新たな研究——新型飛空艇の開発に着手する。

Character



ライバート
シドの飛空艇開発に携わる技師。飛空艇を作るのに必要な材料の調達を冒険者に頼む。



シド
飛空艇開発の第一人者。廃棄処分になった飛空艇を入手し、改造をはじめる。

バストゥークQ59「美空を目指す」

依頼者 ライバート

ジュノが空の覇権をにぎる現状に危機感を覚えたシドは、秘密裏に新型の飛空艇を開発していた。開発に必要な材料が不足しているとライバートから相談を受けた冒険者は、ガラダヤチーク材を調達する。



←シドが大量の材料を集めては目立つという理由で、冒険者が材料を探すことに。

バストゥークQ60「羽ばたく力を」

依頼者 ライバート

飛空艇開発に必要な新型高度計を入手した者がジュノでつかまったと聞いた冒険者。デルクフの塔で処罰を受けていたその人物から新型高度計のありかを聞き出した冒険者は、高度計を無事にライバートへ届ける。



←塔にいた人物の話によると、新型高度計はジュノの街燈に隠してあるらしい。

バストゥークQ61「名づけ子に」

依頼者 ライバート

関連 ブロマシア5-1「鍔音やむことなく」(→P.162)

飛空艇に用いる半永久機関の実現に必要な鉱石オードリナイトを冒険者が発見し、新型飛空艇もいよいよ完成に近づいてきた。シドはこれまで開発の手助けをしてくれた冒険者に、新型飛空艇の名前を決めさせる。



←新型飛空艇開発における シドの最後の悩みは、飛空艇のネーミングだった。

新型飛空艇の開発 Fin

バストゥークQ62「回路をめぐる思惑」

依頼者 シド

関連 ブロマシア6-4「畏れよ、我を」(→P.169)

Character



シド
飛空艇のみならず兵器の知識にも明るい技術者。ソ・ジヤ遺跡で見つかるチップを収集し、解析を行なっている。

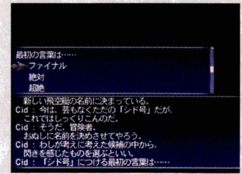
ソ・ジヤ遺跡で発見されるチップをシドが集めていると耳にした冒険者。チップを冒険者から受け取ったシドは、チップを解析して作った薬品を冒険者に渡す。



↑シドが求めるのは、カーマインチップ、シアンチップ、グレーチップの3種類。

Check 新型飛空艇の名前

シドが開発する飛空艇は、『プロマシアの呪縛』(→P.142)の物語中で冒険者たちを乗せる船として活躍する。飛空艇の名前は通常は「シド号」になっているが、あらかじめこのクエストで命名しておくと、『プロマシアの呪縛』でもその名前で登場するのだ。



↑新型飛空艇には、複数の単語を組み合わせて名前をつける。選べる単語は、いずれもユニークなものばかり。

Check CCBポリマー剤

ソ・ジヤ遺跡で見つかるチップには、未知の兵器の情報が記録されている。その兵器が実用化されたときに備えて、兵器を弱体化する目的でシドが作る薬品がCCBポリマー剤だ。この薬品には、兵器の体液を凝固させる効果があり、ブロマシア6-4「畏れよ、我を」(→P.169)でオメガやアルテマといった兵器と戦うさいに役立つ。



↑オメガやアルテマは、古代の技術を用いて生み出された強力な生体兵器だ。

バストゥークQ63「明日へと向かう銃弾」

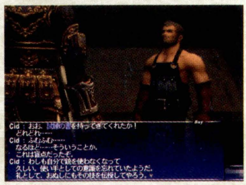
依頼者　シド

Character



シド
大工房の研究室で、さまざまな研究開発を行なう工房長。かつては、銃を手に取って戦ったこともあるらしい。

銃の使い手である冒険者に、シドは銃のテストや、射撃に関する書物の捜索を依頼。書物を読み解いたシドは、射撃技のデトネーターを冒険者に伝授する。



↑冒険者の持ち帰った書物を読み、シドは銃を使った新しい技を思いつく。

バストゥークQ64「その重さとの闘い」

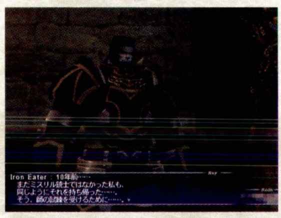
依頼者　アイアンイーター

Character



アイアンイーター
ミスリル銃士隊のNo.3を務める、屈強なガルカ。両手斧のあつかいに長けている。

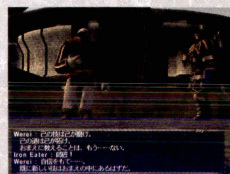
アイアンイーターは、両手斧使いの道を歩む冒険者に対し、かつて自分が乗り越えた試練を課す。試練を終えた冒険者は、新たな技スチールサイクロンを会得するのだった。



↑試練を終えた冒険者に、アイアンイーターは自分が両手斧を使うことになった経緯を話す。

Check 両手斧への転向

アイアンイーターはもともと、師匠のウェライのもとで、両手斧ではなく剣の修行に励んでいた。しかしある日、アイアンイーターはウェライから両手斧を渡され、その斧を使いこむよう指示される。ウェライによれば、アイアンイーターには自分の戦いかたをすぐに固め、成長の可能性をせばめるところがあるらしい。その傾向を正そうと、ウェライは両手斧の道をアイアンイーターに示したのだ。



↑使い慣れない武器にとまどいつつも、真の力に目覚めたアイアンイーター。

連続クエスト　バストゥークQ65 ▶ バストゥークQ66 ▶ バストゥークQ67

地下都市 ムバルポロス現る

北グスタベルグに出現した、モブリンの地下都市ムバルポロス。バストゥークをおびやかすこの存在を前に、ミスリル銃士のアヤメはさまざまな策を講じる。

Character



アヤメ
ミスリル銃士隊のNo.4。ムバルポロスに危機感を覚える。



ラボララ
ウィンダスの鼻の院に所属する研究者。アヤメに力を貸す。



ジャボス
モブリンたちとともにムバルポロスで暮らす謎のガルカ。



パヴケ
元鉱員のガルカ。ムバルポロスの事情にくわしい。



ヴィルナージュ
サンドリアの修道士。獣人の信仰心に興味を持つ。



マックビクス
ジュノに住む老ゴブリン。冒険者の調査に協力する。



マグリフォン
話術で相手を言いくるめるのが得意なカザムの策士。

バストゥークQ65「暗き地の底より」

依頼者　アヤメ

関連 プロマシア5-3A-4「永いお別れ」(→P.164)

地下都市ムバルポロスの出現を受け、アヤメは獣人モブリンが人間に敵意を持っているかどうか調べるべきと判断。彼女の紹介で研究者のラボララに会った冒険者は、珍しい品物をムバルポロスで探してほしいと頼まれ、さまざまな物品を持ち帰る。そのなかには、パヴケというガルカの、古い認識票があった。



↑認識票を見たパヴケは、100年前にムバルポロスが現れたときのことを語る。

Check 100年前の出来事

ムバルポロスは地底を掘り進みながら移動するモブリンたちの地下都市で、100年前にも一度バストゥーク近郊に出現したことがある。パヴケの話によると、当初モブリンたちは人を傷つけることはなかったが、ジャボスというガルカがモブリンとの話し合いに失敗したのを端緒に、人を襲うようになってしまったらしい。

Next Page

バストゥークQ66「聖典の持ち主」

依頼者
アヤメ

冒険者が持ち帰った物品のなかに女神信仰の聖典があったことを聞きつけたヴィルナージュが、モブリンに暁の女神への信仰心があるか確かめたがっているという。彼から渡された暁の女神の護符をムバルポロスに持ちこんだ冒険者は、モブリンの怒りを買ってしまうが、ガルカのジャボスに窮地を救われた。



⬆冒険者の報告を受けたヴィルナージュは、モブリンたちが暁の女神を敵視していたことに肩を落とす。

Check「暁の女神の護符」

サンドリア大聖堂が発行した聖典に記載されているシンボルを模った護符。

暁の女神のシンボルを写した護符で、「これを見せれば女神の愛が伝わるはず」とヴィルナージュから渡される。しかし、モブリンは自身を「暁の女神と相反する男神の子」だと信じているため、この護符を持つ冒険者は敵と見なされてしまう。そんな冒険者を救うジャボスだが、『プロマシアの呪縛』(→P.142)の進行度によっては、ジャボスではなくモブリンのブラコブリクが冒険者を助ける。

バストゥークQ67「ムバルポロスを探れ」

依頼者
アヤメ

これまでの事情を聞いたアヤメは、ジャボスともう一度会い、ムバルポロスの情報を集めてほしいと冒険者に頼む。ジュノのマックビクスやカザムのマグリフォンの助けを借り、「人間に化けたゴブリン」を装ってムバルポロスの深部に潜入する冒険者。モブリンたちは、自分たちが人間に化ければ簡単に人間を殺せると鼻息を荒くするが、「すでにその作戦は実行している」とマグリフォンがウソをついたおかげで、モブリンたちは戦意を収める。



⬅ジャボスは、モブリンたちを抑えたマグリフォンに礼を言う。

Check 都市深部への潜入

ムバルポロスの深部への潜入手段を探すさい、冒険者はマグリフォンから、持っているだけで幸せになれるという「幸運の壷」を高値で買わされる。このツボに、マックビクスのもとで「ゴブリンのにおいがするもの」を詰めてもらうことで、それを持った冒険者はモブリンたちにあやしまれずにムバルポロスの深部へ行けるようになるのだ。ちなみに、このクエストを終えてからラボララにツボを見せに行くと、「ゴブリンのにおいがするもの」の正体がゴブリンのフンだったことが判明する。

地下都市ムバルポロス現る ***Fin***

バストゥークQ68「あの日の約束」

依頼者
アヤメ

Character



アヤメ
ミスリル銃士隊の女性隊員。アロイスからの依頼を冒険者に伝える。



ヴィルゼフィラン
かつてアヤメとともに修行をした忍者。名声に強いこだわりを持つ。



アロイス
私利私欲にまみれた腐敗政治家。最近何者かの脅迫を受けている。



ナジ
アヤメと同期のミスリル銃士隊員。曲がったことを見過ごせない性分。

アヤメの指令で、アロイス大臣を脅迫する者を倒しに天晶堂を訪れた冒険者だが、脅迫者はアロイスの命令で動くヴィルゼフィランに先に倒される。そんなヴィルゼフィランをアロイスはねぎらうどころか、約束の報酬も与えずに大工房から追い出してしまった。あまりの横暴ぶりにアヤメが抗議したとき、ナジが登場。彼は、脅迫者に情報を与えていた者――大臣の弱みをにぎる人物を盾に、アロイスに反省をうながすのだった。



⬅冒険者とヴィルゼフィランは、脅迫者を討伐する任務を同時に受けていた。



➡ヴィルゼフィランのことを昔から知るアヤメは、大臣の横暴に怒りを示す。

Check 交わされた約束

アヤメとヴィルゼフィランは、ノーグでともに修行を積み、「困ったときには互いに助け合おう」という約束を交わした仲だった。しかし現在、ミスリル銃士として華々しい道を進むアヤメと、影の道に生き貧相な生活を送るヴィルゼフィランのあいだには、立場の差から生まれた深い溝がある。アロイスは、アヤメに対して劣等感を抱えるヴィルゼフィランの弱い心につけこみ、「成功すれば秘密組織アサシンに採用する」という作り話をして、脅迫者を倒させたのだ。彼の苦労を知るアヤメは、アロイスに抗議するも軽く流されてしまうが、ヴィルゼフィランは大臣の弱みをにぎる男マタベをナジに引き渡してアヤメの窮地を救い、「困ったときに助け合う」というかつての約束を果たす。

FINAL FANTASY XI ART GALLERY

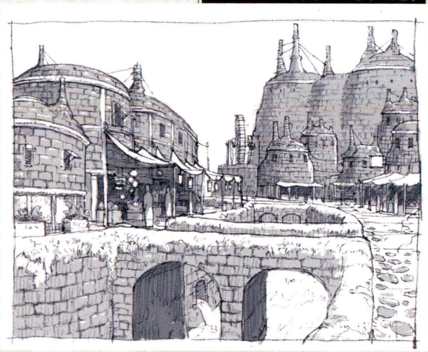
設定原画ギャラリー

～バストゥーク共和国編～

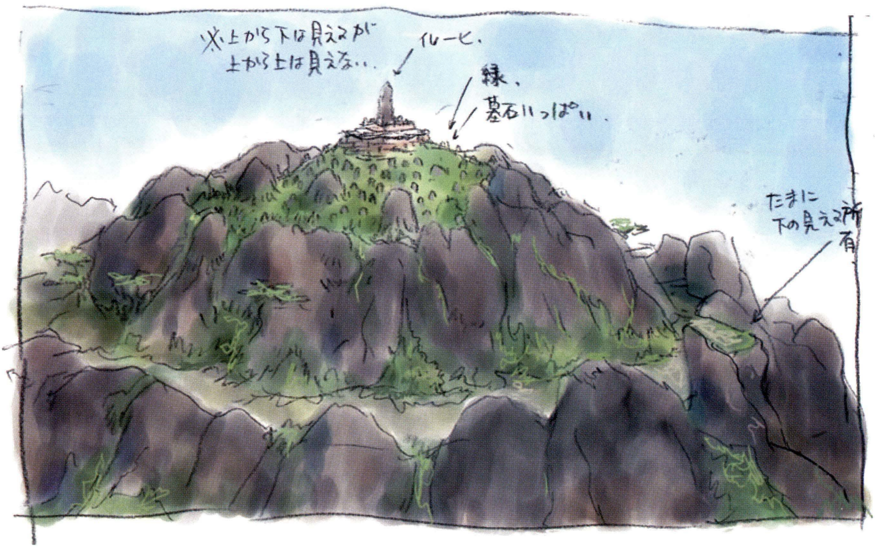


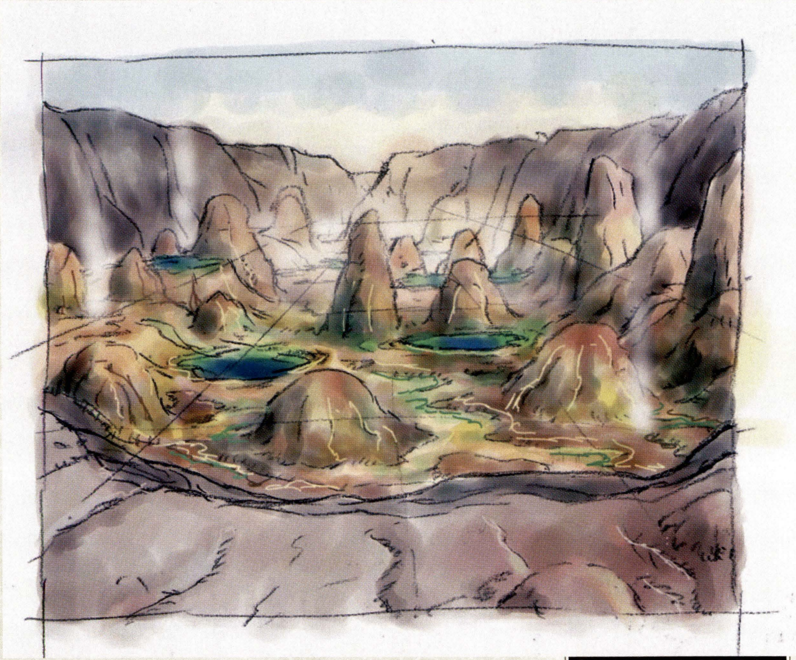
バストゥーク商業区

バストゥーク商業区・黄金通り



北グスタベルグ・山頂の石碑





南グスタベルグ・涸れ谷入口

ベドー



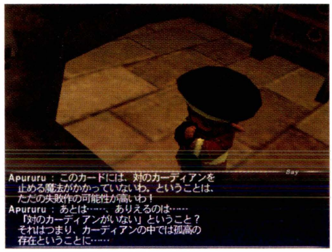
クエストストーリーガイド Quest Story Guide

ウィンダス連邦クエスト

The Federation of Windurst

ミッションと互いに影響し合うクエストが多い

ウィンダス連邦のクエストの多くは、同国のミッションと密接にからみ合っている。複雑な舞台背景をベースとして過去の謎解きが進むのがウィンダスミッションの物語だが、そのこぼれ話的なものがクエストとなっており、ミッションとクエスト双方を見ることで、話の理解がより深まるようになっているのだ。また、ミッションの進行度合いでクエストの展開が変わる場合も多々ある。長編連続クエスト「正義の一味スターオニオンズ団」は、それらの特徴が顕著に現れたものと言えるだろう。



⬅ミッション中のアジドマルジドやジョーカーの状況により、内容が分岐することが多々ある。

◆ **ウィンダス連邦クエストリスト**

No.	クエスト名	掲載ページ	No.	クエスト名	掲載ページ	No.	クエスト名	掲載ページ
01	帽子屋の宣伝	P.275	29	競売所の手紙	P.284	57	伝説の大作戦	P.293
02	貴婦人の所望	P.275	30	美声のススメ	P.284	58	NEWカーディアンさまの野望	P.293
03	芸術家によるラプソディ	P.276	31	闇のまなざし	P.284	59	星の涙	P.293
04	ララブのしっぽ亭	P.276	32	死神のまなざし	P.285	60	クロウラーを狩る者	P.293
05	音楽のあるレストラン	P.276	33	ゴーレムのまなざし	P.285	61	病気のチョコボ	P.294
06	ロイヤルお鍋	P.276	34	血塗られた道	P.285	62	特製シチュー	P.294
07	花と修羅	P.277	35	マンドラゴラの軌跡	P.285	63	売れ筋商品	P.294
08	教材募集	P.277	36	天からの贈り物	P.286	64	闘魂伝	P.294
09	間違いと過ち	P.277	37	過去からの呼び声	P.286	65	仲良くしたい？	P.295
10	暁を覚えず	P.278	38	錬金術の実験	P.286	66	手ごたえは宝石	P.295
11	トップを目指すタイプ	P.278	39	正義の一味	P.287	67	双子石の絆	P.295
12	古文書の解読	P.278	40	オバケの家	P.287	68	若木	P.295
13	知識の守り手	P.279	41	名探偵誕生？	P.288	69	3賢者	P.395
14	ある愛のうた	P.279	42	スターオニオンズ危機一髪	P.288	70	思ひ出	P.396
15	茶褐色の秘密	P.279	43	泥棒スターオニオンズ団	P.288	71	星の大樹	P.396
16	夜空はコイン	P.279	44	カーディアンはトライマライの夢を見るか？	P.288	72	天晶堂へ集え	P.398
17	買出し部隊	P.280	45	ヤクソク	P.289	73	アタルフォーネ盗賊団の宝	P.399
18	夜に隠れて	P.280	46	壊れた世界	P.289	74	侯国の栄光	P.399
19	魔法の水	P.280	47	2人の世界	P.290	75	牙もつもの	P.408
20	呪われたリボン	P.281	48	3本の杖	P.290	76	罪狩り	P.408
21	水呼びの扉	P.281	49	スーパードクター0	P.290	77	火の部族	P.409
22	スカリーY	P.281	50	口の院の悲劇	P.290	78	断ち切らん、その鎖を	P.409
23	仮面同盟	P.282	51	航海帽子	P.291	79	7色の光を！	P.416
24	特ダネ・ウィンダス	P.282	52	星降る丘	P.291	80	月の導き	P.417
25	盗まれた特ダネ	P.282	53	おさかなチェック	P.291	81	人形使い	P.418
26	いきなりウィンダスの危機	P.283	54	プルゴノルゴ島の戦い	P.291	82	同窓の輪	P.418
27	信仰の行く先	P.283	55	NEWカーディアンくんの誕生	P.292	83	誰そ彼そ	P.419
28	パパン・ナ・ウェイレアのぼうけん	P.283	56	正しいあいさつ	P.292	84	笑み曲ぐ夢魔と	P.175



QUEST STORY GUIDE

ウィンダス水の区

Windurst Waters

The Federation of Windurst

連続クエスト　ウィンダスQ01 ▶ ウィンダスQ02

帽子屋さんは大忙し

タルタルたちのおしゃれに欠かせないアイテム——帽子。流行最先端の帽子を手作りしている「帽子のバレンモレン」は、今日も注文が絶えない。

Character



バレンモレン

帽子作りの名人で、外見よりも質を重視する。語尾に「だがな」をつけるのがクセ。



ボンダダ

「帽子のバレンモレン」にいる老婦人。バレンモレンとはいいコンビ。

ウィンダスQ01「帽子屋の宣伝」

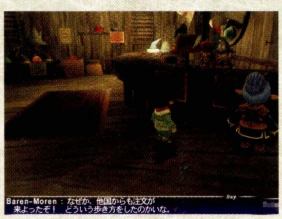
依頼者　バレンモレン

関連　ウィンダスQ51「航海帽子」(→P.291)

バレンモレンが新作の帽子を完成させた。彼の依頼で、冒険者はウィンダス水の区をまわって帽子を宣伝。おかげで店には注文が大量に届き、バレンモレンも満足する。



⬆新作の帽子を手にして、水の区の人々に見せていくことに。反応は相手によってさまざま。



⬅宣伝がうまくいくと、他国からも帽子の注文が舞いこみ、バレンモレンはうれしい悲鳴をあげる。

ウィンダスQ02「貴婦人の所望」

依頼者　バレンモレン

とある女性から、婦人用の豪華な帽子を注文されたバレンモレン。当初は気が進まなかった彼だが、「バレンモレンには"豪華"の意味がわからない」というボンダダの言葉に奮起し、材料となる大鳥の羽根を冒険者に取ってこさせる。



⬅バレンモレンはボンダダを見返すべく、豪華な帽子作りに取り組む。

帽子屋さんは大忙し　*Fin*

Check 好意的な反応を示す人々

帽子を見せられた者たちは、以下のような感想を述べる。

- **ホノイゴモイ**「……っと、待ちたまえ！　コラコラ、待ちたまえと言っておろう！　その、君が持っている帽子は帽子屋の新作に違いないな!?　ななな!?」
- **キューメローメ**「……モグモグ……グ！　その帽子は、謎の帽子！　それはまさしく特ダネだ。ありがとう、今日の記事が1つ出来たよ」
- **トスカポリカ**「……ムムム!?　キミには、その帽子は似合わんぞ。ムムム……。しかし、私だったら似合うような気がするな……」
- **クライス**「……その帽子、どこで買ったの？　へぇ、帽子屋の新作なんだ。タルタルの帽子なんか、気に入るわけないけど、僕も買ってこようかな」
- **ペチルマシル**「君が持っているその帽子は、もしかしてもしかして……！　帽子屋の新作だよね！　いいなあ……！」
- **マチタタ**「……あれ？　……なに、その帽子!?　その帽子、ちょっと見せてよー！　ふぅん、帽子屋さんの新作なのね。そろそろ、お帽子の新調を考えてみようかな～」
- **ボンダダ**「ファッファッファ。ワシにも買わそうってのかい。じゃあ、もう1つ余分に買ってしまおうかネェ」

ウィンダスQ03「芸術家によるラプソディ」

依頼者：アンジェリカ

関連 辺境Q13「画廊の迷宮」(→P.347)

Character



アンジェリカ
冒険者を見て新たな絵の着想を得たという女性画家。少々飛んだ思考の持ち主。

冒険者にモデルを頼んだ画家アンジェリカは、イメージに沿った服装をしろと注文をつけてくる。



⬆服装をこまかく指定するわりに、完成するのは謎の抽象画。

ウィンダスQ04「ララブのしっぽ亭」

依頼者：チャママ

関連 ウィンダスQ41「名探偵誕生?」(→P.288)

Character



チャママ
宿屋「ララブのしっぽ亭」のおかみさん。とっても器用で、なんでも作ってしまう。

チャママは宿屋名物「ララブのしっぽ漬け」を作るのに必要な漬け物石が割れて困っていた。冒険者は彼女のために適当な石を見つくろうことに。



⬆クロウラーから採れる、適度な重さの円石が必要となる。

ウィンダスQ05「音楽のあるレストラン」

依頼者：ジャタンパラタン

Character



ジャタンパラタン
「音楽の森レストラン」の、笛が得意な演奏家。最近スランプ気味。



ルスラン
ジュノの吟遊詩人。昔ジャタンパラタンとともに音楽修行を積んだ。





ユリ・ヤーム&ユン・ヤーム
ジャタンパラタンの様子を心配する親子。

レストランのハープ奏者ユリ・ヤームは一緒に働くフルート奏者ジャタンパラタンの元気がないのを心配していた。ジャタンパラタンやその旧友ルスランに事情を聞く冒険者。ジャタンパラタンは、レストラン演奏家としてのありかたを見つめ直していると話す。



⬆ルスランに演奏を賞賛されたジャタンパラタンは、逆に「自分が店本来の良さを消しているのでは」と悩んでいた。

ウィンダスQ06「ロイヤルお鍋」

依頼者：マイスーン

関連 ジュノQ49「主婦のこだわり」(→P.315)

Character



マイスーン
毎日を楽しむには食事をおいしく、をモットーとしている調理ギルドの女性コック。

冒険者はロイヤルゼリーと交換で、コックのマイスーンから調理ギルド特製の鍋をもらう。



⬆ロイヤルゼリーは、クロウラーの巣で手に入る貴重な品。

Check 芸術に生きる女アンジェリカ

アンジェリカは、自信たっぷりでエキセントリックな女性。それが顕著にわかるのが彼女のモデルになるのを断ったときで、その場合、冒険者は「芸術の重大さを理解できないなんて、あなたは「くさったバナナ」以下よ！」と罵倒されたうえ、「くさったバナナ」という不名誉な称号を与えられてしまうのだ。ちなみに、このクエストでアンジェリカのモデルを経験しておくと、その他Q12「真珠色の思い出」で、彼女に絵を依頼することができる(→P.324)。



⬆自信家のアンジェリカは、いつか有名になる気マンマンでサインをくれる。

Check ララブのしっぽ漬け

チャママお手製「ララブのしっぽ漬け」は、宿屋「ララブのしっぽ亭」の名物。材料となるララブのしっぽとは、ウサギ族のモンスター「ララブ」の尾……ではなく、それに似た外見の、モヤシのような野菜だ。連続クエスト「正義の一味スターオニオンズ団」では、これを手に入れることが、冒険者の入団条件となる(→P.287)。



⬆チャママが漬け物石にまでこだわって作る、評判の逸品だ。

Check お鍋を欲する人

ウィンダスQ06「ロイヤルお鍋」は、ジュノの連続クエスト「カカシと少年」(→P.314)のためにコンプリートする必要がある。この連続クエストでは、ジュノの主婦ナルルが、息子に持ち出された愛用の鍋の代替品をウィンダスから調達してくれと冒険者に頼むのだ。

ウィンダスQ07 「花と修羅」

依頼者 モアリカーオリ

関連 ウィンダスQ19 「魔法の水」(→P.280)

Character



モアリカーオリ
恋の病に悩む青年。意中の人に贈る花の調達を冒険者に頼む。



オービルドービル
鼻の院の研究員。研究用である花を、一般人に販売している。

好きな女性に、そのイメージに合った花を贈りたい――そう考えたモアリカーオリ。冒険者は彼の代理で花を買いに鼻の院へ向かうが、要望に沿った花「タロンギカクタス」が品切れだったので、タロンギ大峡谷で採ってくることに。



⬅要望の品は「一番珍しくて一番神秘的で一番気品のある花」だ。

Check 花の注文

花を注文するさいは、その特徴を示す言葉を、「派手／香りが良い／珍しい」「神秘的／元気／きれい」「目立つ／気品のある／人気のある」から、ひとつずつ選ぶことに。モアリカーオリが言うとおりの言葉を選べば、最終的にタロンギカクタスが入手できる。ほかの単語を選ぶと別の花を売ってもらえるが、モアリカーオリに渡しても、クエストはコンプリートできないのだ。とはいえ、タロンギカクタスを持っていってもモアリカーオリはそれを渡す機会を逸し、結局枯らしてしまうのだが……。

連続クエスト ウィンダスQ08 ▸ ウィンダスQ09

魔法学校の教師は大変

ウィンダスのエリート輩出機関として知られる、魔法学校「耳の院」。しかし、最近では生徒の質が下がり、教師たちも毎日対応に大忙しだ。

Character



モレノトエノ
魔法学校の教師のひとり。実験教材不足に困っている。



フエペペ
魔法学校の女教師。消えた答案の捜索を冒険者に頼む。



チョモロキョトロ
ハイクラスの生徒。試験で悲惨な点を取ってしまい……。



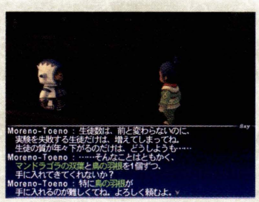
コルモル
暫定の魔法学校長。答案盗難事件の真相を見抜く。

ウィンダスQ08 「教材募集」

依頼者 モレノトエノ

関連 ウィンダスQ10 「暁を覚えず」(→P.278)

耳の院では、生徒たちに魔法実験に失敗する者が増えてきたせいで、授業に使うアイテムが不足していた。困り果てたモレノトエノは、実験教材となる「マンドラゴラの双葉」と「鳥の羽根」を集めてほしいと冒険者に頼む。



⬅教材は常時不足しているらしく、何回持参しても喜ばれる。

ウィンダスQ09 「間違いと過ち」

依頼者 フエペペ

フエペペが実施した筆記テストの答案の束が盗まれた。捜索を頼まれた冒険者は、モンスターのもとで答案を見つけるも、答案はボロボロになっていて文字が読めない。事情を聞いたコルモルは、魔法で答案を判読。同時に事件の犯人も見抜くが、その気持ちを察し、当人にこっそり注意するにとどめるのだった。



⬆コルモルは「犯人」の答案に助言を記し、彼の反省をうながす。

魔法学校の教師は大変 *Fin*

Check 「ボロボロの答案」

> ボロボロの答案1枚。誰の答案かわからない。ただ、コルモル博士の文字で一言書いてある。「間違いからは何かを学び、過ちからは反省せよ」

答案がモンスターの手に渡ってボロボロになったのは、試験に失敗したチョモロキョトロが職員室から答案を束ごと盗み、捨ててしまったため。つまり彼は、己の"間違い"をごまかそうとして"過ち"を犯したのだ。そんなチョモロキョトロの罪をコルモルはバラさず、当人にだけわかるように教訓を贈る。それは、落第経験のあるコルモルならではの優しさだ。



⬆罪悪感を覚えていたチョモロキョトロは、コルモルの気づかいに恐縮する。

ウィンダスQ10「暁を覚えず」

依頼者 パクナック

Character



パクナック
魔法学校のハイクラスで一番さわがしい生徒。近ごろ居眠りが多い。



ペチルマシル
魔法学校の教師。パクナックに本を貸し、読書感想文の課題を出す。

パクナックは、実習で眠りの杖を使って以来、授業中に居眠りしてばかり。杖の効果のせいかと冒険者が調べてみると、じつは彼は課題図書の「少年少女★魔法探偵シリーズ」の最新刊に夢中で寝不足になっていただけだった。



⬅冒険者が本の結末をバラすと、パクナックの眠気も吹っ飛ぶ。

Check 「お仕置き」が「お楽しみ」に？

パクナックは、口の院での魔法実習のさいに倉庫にあった杖を勝手に使い、罰として読書感想文を書かされた。しかし、そのとき課題として渡された本の魅力にとりつかれ、夜ごと読みふけるあまり、授業に支障をきたしていたのだ。

ウィンダスQ11「トップを目指すタイプ」

依頼者 マシューアジュー

Character



マシューアジュー
「トップを目指すタイプ」を自称する、ハイクラスの生意気な生徒。主席のキラララに対抗意識を燃やしている。

魔法学校では最近、お金を払って人に宿題をさせる不正が横行していた。生徒のひとりマシューアジューも、宿題である謎の香草の栽培と収穫を冒険者に頼む。



⬆マシューアジューは、トップの成績がとれる作物を収穫するよう注文をつける。

Check 栽培の宿題

学校からもらった種を栽培し、収穫物を提出するのが宿題の内容。マシューアジューが渡されたのは「謎の香草の種」だが、どの種を育てるかは生徒ごとに異なり、「謎の穀物の種」や「謎の野菜の種」の栽培が課題の者もいる。

マシューアジューの冒険者への注文は、「最低でもシャクリタケを収穫すること」。言われたとおりにシャクリタケを収穫してもいいが、デスボールを収穫した場合は、予想以上のものができたということで、報酬がより高額になる。

連続クエスト　ウィンダスQ12 ▶ ウィンダスQ13 ▶ ウィンダスQ14 ▶ ウィンダスQ15

図書の管理

ウィンダスのみならずヴァナ・ディール全体の知識の宝庫である魔法図書館。その円滑な運営には、縁の下の力持ち役──「知識の守り手」が欠かせない。

Character



ハリガオリガ
古文書の写本に毎日励んでいる、目の院の研究員。仕事熱心だが、非常に悪筆。



イププ
古文書を専門に研究する目の院の女性。ホルトト遺跡に出張中。



セルココ
目の院で写本中の女研究員。挙動不審な様子を見せるが？



トスカポリカ
魔法図書館の現館長。冒険者を「知識の守り手」に任命し、もどってこない本の回収を一任する。



オルン
ヒュームの旅人。「みんなの美術」を借りていたが返せなくなった。

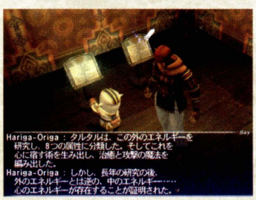


ハエ・ジャッキヤ
口は悪いが几帳面な、森の区競売所の所長。「ある愛のうた」を借りた？

ウィンダスQ12「古文書の解読」

依頼者 ハリガオリガ

魔法図書館で古い本の写本をしていたハリガオリガだが、途中で読めない箇所にぶつかってしまった。冒険者は、ホルトト遺跡に出張中のイププに古文書の解読を依頼し、彼女のメモをハリガオリガに届けて写本の手助けをする。



⬅解読した部分には「心のエネルギー」のことが書かれていた。

Check 写本中の古文書の文面

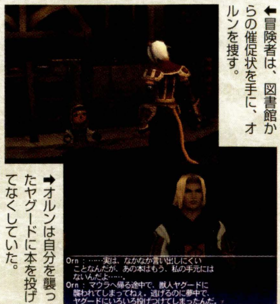
ハリガオリガが写している古文書には、魔法のもとになるエネルギーとして「外のエネルギー」と「心のエネルギー」の2種類があると記されている。外のエネルギーとは8属性に分類される一般的な魔法の源であり、心のエネルギーとは魔法人形やカーディアンに命として吹きこまれる力のことだ。

Next Page

ウィンダスQ13 「知識の守り手」

依頼者 トスカポリカ

館長トスカポリカの指示により、冒険者は「知識の守り手」として、魔法図書館の紛失図書を捜索することになった。最初の仕事は、マウラからの旅行者オルンに、「みんなの美術」という本を返してもらうこと。しかしオルンの話では、本は現在ヤグードの手に渡っているらしい。冒険者はギデアスにおもむき、目当ての本を持つヤグードを発見。獣人銀貨と引きかえに、本を回収する。



←冒険者は、図書館からの催促状を手に、オルンを捜す。

➡オルンは自分を襲ったヤグードに本を投げてなくしていた。

ウィンダスQ14 「ある愛のうた」

依頼者 トスカポリカ

知識の守り手としての冒険者の今回の仕事は、恋愛小説「ある愛のうた」を回収すること。目当ての本は「ハエ・ジャッキヤ」なるミスラが借りているはずだが、森の区の競売所長をしている彼女は身に覚えがないらしい。じつは借りていたのは、「ハエ・ジャキヤ」という、サンドリアに住む別のミスラだった。



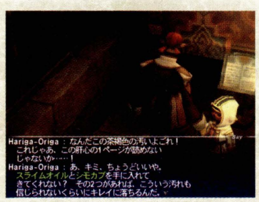
⬆「Hae Jakkya」と「Hae Jakhya」、そっくりな名前が混乱を呼んだ。

ウィンダスQ15 「茶褐色の秘密」

依頼者 ハリガオリガ

関連 ウィンダスM2-1 「白き書」(→P.103)

写本中、紙面に茶褐色のシミを見つけたハリガオリガ。冒険者の助けでシミ抜きをして読み進めると、この本は写本禁止の禁書らしい。シミは血痕かもしれないと怖がるハリガオリガだが、実際は同僚セルココがつけた跡だった。



⬅冒険者はシミ抜き用のスライムオイルとシモカブを調達する。

図書の管理 *Fin*

ウィンダスQ16 「夜空はコイン」

依頼者 ロプノノ

Character
ロプノノ



天体観測を仕事としている、目の院の女性研究員。近ごろ、天体望遠鏡の調子が悪いのが悩み。

目の院の屋上にある天体望遠鏡は、老朽化が進んで、星が見えにくくなっていた。冒険者は、望遠鏡のレンズを作り直せるよう、材料を調達してくることに。



⬆レンズを作るには、アーリマンのレンズとタルタル古銭が必要になる。

Check 「魔法図書館催促状」

「これは警告である。汝、速やかに返却せよ。目の院魔法図書館より貸し出された図書『みんなの美術』。これを無視すれば、汝の元へ恐ろしき災いが訪れるだろう。」
魔法図書館館長トスカポリカ

トスカポリカから渡される催促状。ウィンダスQ14「ある愛のうた」では、これと同じ文面で図書名が「ある愛のうた」になった催促状を受け取ることになる。

Check 本を持っていたヤグード

「みんなの美術」を持っていたのは、クー・ボキという名のヤグード。彼は人間の本に興味があるらしく、バストゥークQ77「黒の伝承」や過去世界Q29「失われた書」でも本がらみで登場する。

Check 「ある愛のうた」

月光に照らされた男女が表紙に描かれている本。「ただ月のみが2人の果てなき愛を見ていた」という出だしで始まる。

「ある愛のうた」は、魔法図書館書記のフラックノラックいわく、「ベッタベタのアッチッチな恋愛小説」。男まさりのハエ・ジャッキヤにはまったく興味を持てないシロモノだが、乙女チックなハエ・ジャキヤはこの本にハマり、返すのを忘れてしまっていたらしい。

Check 禁書が人前にあった理由

ハリガオリガが写していたのは、神々の書(→P.98)に関する禁書。神々の書について調査中のアジドマルジドが、"強引な殿方に弱い"セルココを説き伏せ、この本を書庫の奥から持ち出させたのだ。しかし、彼女は本にジュースをこぼしてしまい、ふき取る用意をしているうちに、事情を知らないハリガオリガが写本をはじめた模様。

Check タルタル古銭と星座

タルタル古銭は初代の星の神子の時代の通貨で、星座の位置が正確に描かれている。天文レンズは、このコインを参考に星座の位置を刻むことで完成するのだ。

連続クエスト　ウィンダスQ17 ▶ ウィンダスQ18 ▶ ウィンダスQ19 ▶ ウィンダスQ20 ▶ ウィンダスQ21

鼻の院は大さわぎ

鼻の院は、植物をはじめ、生物全般の原理を探る施設。不在がちな院長にかわり研究員たちが仕切っているが、個性派ぞろいなため、いつもさわぎが絶えない。

Character



ケルトト
瞑想を通じて研究する鼻の院の女性。さばさばした性格。



ケナパケッパ
内気で口ベタな鼻の院の研究員。自己表現が苦手。



オービルドービル
食を忘れるほど研究に心血をそそぐ、鼻の院の男性。



リーペホッペ
のんびり口調の、鼻の院の院長名代。かなりの食いしん坊。



コタンプルタン
マウラの船着き場で、ケナパケッパの荷物を預かった人物。



ロベルタ
森の区の道具屋。ヘンなリボンを手に入れてしまった。

ウィンダスQ17「買出し部隊」

依頼者　ケルトト

忙しくなったときに備えて研究員たちが買いだめしていたはずの食料が、鼻の院から根こそぎ消えてしまった。このままではみんな空腹で目をまわし、研究に支障が出てしまう。冒険者は買い出し要員として研究員たちの要望を取りまとめ、それぞれがほしがる食料を調達。一同に満腹の幸福をもたらす。



⬆ケルトトたちは、調達するのが難しい食料品も、遠慮なく冒険者に注文する。

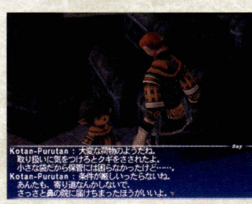
Check それぞれの注文

買い出し役の冒険者に向かい、ケルトトは「野兎のグリル」、オービルドービルは「ウィンダスティーとパムタム海苔とトルティーヤ」と、ここぞとばかりにゼイタクな注文をする。ただし、内気なケナパケッパだけは、「ゆでた……たまご……」と告げるのみ。意図をくんで「ゆで卵」を届けると、彼は「……僕の……言う……こと……、……わかってくれて……ありがと……」と冒険者に感謝する。

ウィンダスQ18「夜に隠れて」

依頼者　ケナパケッパ

マウラに届いた荷物を自分のもとへ運んでほしい——鼻の院のケナパケッパに、そう頼まれた冒険者。ただし、夜のあいだに運ばなければ、荷物はダメになってしまうらしい。冒険者は要望に応え、荷物を受け取って彼に渡す。



⬅冒険者が届けることになる荷物「小さな袋」。その正体は謎。

Check 食料消失の真相

鼻の院にいる研究員のなかで、屋上にいるリーペホッペだけは腹を空かせていない。彼こそ、買いだめしてあった食料を平らげ、鼻の院を混乱させた張本人なのだ。



⬆周囲が空きっ腹を抱えるなかで、リーペホッペだけは……。

ウィンダスQ19「魔法の水」

依頼者　オービルドービル

関連　ウィンダスM6-1「満月の泉」(→P.107)

ウィンダスの街頭などで灯りとして用いられている草、魔光草。鼻の院はその改良に励んでいたが、草の育成に必要なギデアスの名水が、残りわずかになってしまった。冒険者はギデアスに出かけて泉で水をくみ、鼻の院に届ける。



⬅ヤグードの徘徊するギデアスに潜入し、水を調達することに。

Check 大戦前の「魔法の水」事情

ギデアスの名水を受け取ったオービルドービルは、「大戦前は、もっと強い魔力の水が、ある場所から採れた」と話す。その場所とは、おそらく満月の泉。魔力のある水が採れなくなったのは、カラハバルハが完全召喚を行なって以来、大いなる獣が姿を消したことに関係している(→P.110)。

Next Page

ウィンダスQ20「呪われたリボン」

依頼者 ケルトト

道具屋のロベルタは、偶然手に入れた奇妙なリボン「パープルリボン」の処理に困っていた。「気」の専門家ケルトトの調べでは、リボンは墓場から持ち出されたものらしい。冒険者はエルディーム古墳に向かい、リボンを浄化する。



⬅持ち主らしきガイコツに返すと、リボンは浄化される。

Check 奇妙なリボン

パープルリボンは、手放してももどってきてしまう奇妙なシロモノ。ロベルタからこれを受け取ると、「おにいちゃん……あたし……帰らなきゃ……」という声が聞こえる。リボンは少女の亡骸が眠るエルディーム古墳から持ち出されたものであり、リボンを取りもどそうとする持ち主の少女の泣き声が、風に乗って届いているのだ。

ウィンダスQ21「水呼びの扉」

依頼者 オービルドービル

関連 ウィンダスQ71「星の大樹」(→P.396)

水呼びの扉の奥に広がるトライマライ水路に、大樹の根を食べる害虫スターマイトが大発生した。このままでは、水路に伸びた星の大樹の根がダメになってしまう。困り果てた鼻の院一同は、水呼びの扉を通るのに必要な「鼻の院の認可証」を冒険者に授与。冒険者はスターマイトを倒し、期待に応えてみせる。



⬆認可証があれば、石の区からトライマライ水路へいつでも降りられる。

Check よどんだ水路

スターマイトが大量に発生した原因は、トライマライ水路のよどみ。サルタバルタの魔法塔が動かなくなった影響で、水路に魔力だまりができて、水がよどんだらしい。この事実は、ウィンダスQ71「星の大樹」で明らかに。

鼻の院は大さわぎ *Fin*

連続クエスト ウィンダスQ22 ▶ ウィンダスQ23

罪狩りのミスラと鼻の院の音叉

ミスラの本国からやってきた"罪狩り"のひとり、スカリーY。彼女は鼻の院に魔法の音叉を作らせ、プロトクリスタル内に息づく「眠れる神々」との接触を試みる。

Character



リーペホッペ
鼻の院の院長名代。スカリーYにおどされる。



スカリーY
黒い仮面の"罪狩り"。闇の神との対話をはかる。



イルディゴルディ
リーペホッペの頼みでスカリーYを追う、仮面の男。



レイゴンモイゴン
ボスディン氷河に出張中の鼻の院研究員。仮面愛用者。

ウィンダスQ22「スカリーY」

依頼者 リーペホッペ

関連 プロマシア5-3C-2「向かい風」(→P.167)

黒い仮面をつけた乱暴な"罪狩り"――スカリーYが、鼻の院に現れた。彼女は、各地のプロトクリスタル内部にいる「眠れる神々」との対話をはかっており、その手段として魔法の音叉を作るようリーペホッペを脅迫。恐怖でヤケになったリーペホッペは、冒険者に材料集めを手伝わせて音叉を作成する。



⬆スカリーYは暴力に訴えて、リーペホッペに無理やり音叉を作らせる。

Check 召喚獣関連クエストとのつながり

サンドリアQ74「氷の試練」をはじめとする召喚獣関連のクエストでは、冒険者が鼻の院の者から音叉をもらってプロトクリスタル内に入り、シヴァなどの眠れる神々と対峙する(→P.416)。同様の試みを冒険者ではなくスカリーYが行なうのが、このウィンダスQ22「スカリーY」の物語だ。スカリーYの行動は、『プロマシアの呪縛』のエピソードで示されるとおり、ミスラ本国をおびやかす「虚ろなる闇」に対抗せんという意識にもとづいたもの(→P.149)。

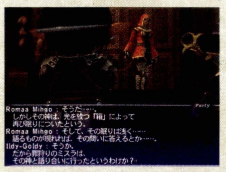
Next Page

ウィンダスQ23「仮面同盟」

依頼者
リーペホッペ

関連 プロマシア5-3C-3「迎え火」(→P.167)

スカリーYが、リーペホッペの作った音叉を手に失踪した。彼女は闇のプロトクリスタルを探して北方へ向かったらしい。冒険者と、鼻の院で一番の勇士イルディゴルディは、スカリーYの捜索を開始。各地で得た情報をもとにウルガラン山脈の氷湖を目指し、北方を調査中の鼻の院一同に合流すると、スカリーY当人が現れた。プロトクリスタル内の闇の神と対話できなかった彼女は、今度は魔晶石を調べるために去っていく。



⬅カザムを訪れた冒険者は、ロマー・ミーゴの口から、闇の神の興味深い話を聞く。



➡スカリーYが失敗した理由は、『プロマシアの呪縛』の進行状況で変化する。

罪狩りのミスラと鼻の院の音叉 *Fin*

Check 明かされる事実

このクエストでは、「闇の神が過去に一度目覚め、「箱」により再度眠りについた」「龍王ランペールの時代に、闇のプロトクリスタルがある氷湖から「箱」が持ち出された」などの、『プロマシアの呪縛』を補完する事実が判明。また、北方調査隊のヨー・ラブンタが氷湖を探していたことも明かされる。

Check「仮面同盟」とは？

渦中の人スカリーY、彼女を追うイルディゴルディ、鼻の院のレイゴンモイゴンの3人は仮面愛用者。また、クエストの報酬は仮面で、得られる称号も「仮面同盟員」となっている。クエスト名が話の筋とは無関係に「仮面同盟」なのは、これが理由だろう。

連続クエスト ウィンダスQ24 ▶ ウィンダスQ25

こちらウィンダス魔法新聞社

ウィンダスの最新情報を届ける「週刊魔法パラダイス」。その発刊元である新聞社の苦労は多い。

Character



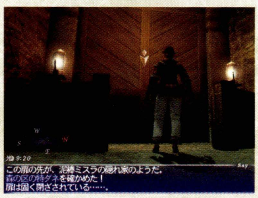
ナイコパニィコ
ウィンダス魔法新聞社発行の「週刊魔法パラダイス」の編集長。4人のやとわれ記者を各区に派遣している。

ウィンダスQ24「特ダネ・ウィンダス」

依頼者
ナイコパニィコ

関連 ウィンダスM2-1「白き書」(→P.103)

「週刊魔法パラダイス」の次週の締め切りが迫ってきた。編集長ナイコパニィコは、ウィンダス各区に派遣した4人の記者から、冒険者を介してネタを収集。ウムムの特ダネ「泥棒ミスラのお宝はどこ？」を採用し、特集記事を組む。



⬅冒険者が確かめたところ、ウムムの特ダネは真実だった。

Check「森の区の特ダネ」

「泥棒ミスラのお宝はどこ？」
泥棒ミスラがなかなか捕まらないのは、盗んだお宝をうまく隠しとおしているからである。ラコ・ブーマ隊長が泥棒ミスラの家を捜索した時、泥棒ミスラの家には何もなかった。では、お宝はどこに隠されているのか？それはズバリ、ホルトト遺跡・東の塔地下に隠された洞窟部分！……だと思う。きっと。
by ウムム(Umumu)

ウィンダスM2-1「白き書」で訪れることになる、ナナー・ミーゴの隠れ家のありかをすっぱ抜いたもの。森の区担当記者ウムムの記事であり、水の区担当のキョーメロ一メは「大いなる獣」に関するネタ、港担当のユジュジュはスターオニオンズ団に関するネタを出す。これらは真実にもとづいた記事だが、石の区担当のヒウォンビウォンは予定の取材ができず(→P.284)、やむなく侍従長ズババの恋人に関するネタをでっち上げる。

ウィンダスQ25「盗まれた特ダネ」

依頼者
ナイコパニィコ

「週刊魔法パラダイス」の最新号が、発売直前に盗まれた。自分たちの記事が世に出ることを嫌った泥棒ミスラ一味のしわざらしい。ナイコパニィコの頼みで、冒険者は盗まれた最新号を見つけ出すも、例の記事は消されたあとだった。



⬅「週刊魔法パラダイス」は、魔法人形に記事を記憶させたもの。

こちらウィンダス魔法新聞社 *Fin*

ウィンダスQ26「いきなりウィンダスの危機」

依頼者 ランピモンピ

Character



ランピモンピ
調理ギルドのコック。ヤグードに献上するための飲み物を管理している。

ヤグードへの献上品に、強烈な匂いのアップルビネガーが混ざったため、冒険者はその回収を急ぐ。

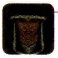


⬆ヤグードが怒り出す前に、ギデアスで献上品を取りもどすことに。

ウィンダスQ27「信仰の行く先」

依頼者 ガンティーヌ

Character



ガンティーヌ
サンドリアの修道士。鎮魂香を作る。



エペルデュール
ガンティーヌの師。弟子の未熟さを憂う。

宿屋に宿泊中のガンティーヌから、死者を鎮めるという「鎮魂香」の試用実験を頼まれた冒険者。実験は失敗だったが、ガンティーヌは冒険者に感謝する。



⬆実験の謝礼『テレポメア』は、高僧エペルデュールがくれる(→P.241)。

ウィンダスQ28「ババン・ナ・ウェイレアのぼうけん」

依頼者 コト・ロッコラ

Character



コト・ロッコラ
広場の子どもたちに物語を朗読する、新米の吟遊詩人。己の未熟さを承知しており、少々弱気。



ババン・ナ・ウェイレア
マンドラゴラの女の子。植物の都でマンドラゴラの王子と結婚し、子株をもうけて幸せになるのが夢。

植物の都を探すマンドラゴラの童話「ババン・ナ・ウェイレアのぼうけん」を子どもたちに読み聞かせたコト・ロッコラは、創作にしては話が脈絡もなく不幸な結末を迎えるため、実話ではないかと考える。冒険者は真相を確かめるべく、童話の舞台である水晶大戦の時代へ。実在したウェイレア一行に同行し、植物の都を突き止めて現代にもどると、童話の内容も変化していた。



⬅あまりにむくわれない結末に、子どもたちはガッカリ。



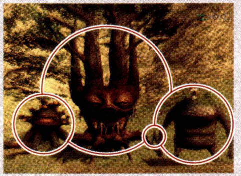
➡ウェイレアたちは、現代の冒険者のもとへお礼に訪れる。

Check ガンティーヌと鎮魂香

鎮魂香は、サンドリア国教会の修道士ガンティーヌが、信仰の奇跡とウィンダスの魔法技術を融合させる研究の集大成として作ったもの。ガンティーヌは白魔法の到達点と自負していたが、実際には鎮魂ができない失敗作だった。

Check 物語のあらすじ

「ババン・ナ・ウェイレアのぼうけん」は、植物の都ネザーストークを目指すババン・ナ・ウェイレアと仲間たちの実話をベースにしたお話。もともとは、主人公一行が道中で全滅し、植物の都は空想だと結論づけられるという、夢も希望もない内容だった。だが、冒険者が過去の世界で彼女たちの旅に加わり、植物の都のヒントを示すと、ハッピーエンドになるのだ。



⬆ウェイレアと旅の仲間たち。右から、アベンツィオ、カムリン、ダラー、ブリハーで、これに冒険者が加わる。



⬅冒険者は、ダラーのカンちがいでトレントの球根あつかいされたまま旅をすることに。

Check「植物の都」のありか

最終的に冒険者とウェイレア一行は、「植物の都が雲の上にある」という結論を出す。風景などから判断すると、どうやらその所在地は、天空に浮かぶ島トゥー・リアらしい。どのような手段を使ったかは謎だが、ともあれ一行は同地に無事たどり着いたようだ。

Column ミスラの子どもと裏道に関するクエスト

アルタナ四国とアトルガン皇国の計5ヵ国には、居住区から各区へすぐに行ける裏道を開拓できるクエストがある。いずれのクエストもタイトルが「〜にゃ」で終わり、ミスラの子どもがほしがる品をあげると、お礼に彼女が裏道を教えてくれる……という内容で共通しているのだ。

◆裏道に関するクエスト一覧

国名	クエスト名	依頼者にあげる品
サンドリア	お庭にお花さんを植えたいにゃ	マーガレット
バストゥーク	センスを磨くのにゃ	アマリリス
ウィンダス	一輪のお花さんが欲しいにゃ	ライラック
ジュノ	キレイな石ころりんなのにゃ	黄石
アトルガン	はやくメモメモにゃ！	羊皮紙、黒インク



QUEST STORY GUIDE

ウィンダス石の区

Windurst Walls

The Federation of Windurst

ウィンダスQ29「競売所の手紙」

依頼者 アンブロシウス

関連 ウィンダスM8-1「ヴェイン」(→P.109)

Character



アンブロシウス
石の区の競売所所長。行方不明となった手紙の回収を冒険者に依頼する。

競売所の配達員がモンスターに襲われ、所長アンブロシウスは紛失した手紙を冒険者に探させる。



⬆全4通ある手紙をまとめて取りもどすと謝礼金が多くなる。

ウィンダスQ30「美声のススメ」

依頼者 ラーミミ

Character



ラーミミ
ザイヒバウヒを心配する、広場の女性。



ザイヒバウヒ
石の区の「演説おじさん」。ノドを痛めた。

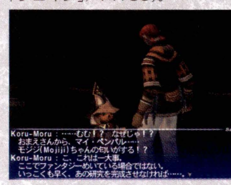
いつも英雄カラハバルハについて演説しているザイヒバウヒが、声をからしてしまった。冒険者は、ラーミミから託された蜂蜜でザイヒバウヒを治そうとする。



⬆蜂蜜を何度もあげると、ザイヒバウヒはノドが治る反面、虫歯になってしまう。

Check 消えた4通の手紙

探すべき手紙は、「泥だらけの請求書」「破れたラブレター」「怪しいカード」「しめった封筒」の4通だ。それらのうち破れたラブレターは、ウィンダスQ36「天からの贈り物」の開始に必要な品。この手紙はコルモルあてであり、彼に見せると50ギルと引きかえに奪われてしまう。なお、ラブレターの差出人はガールフレンドのモジジだとコルモルは言うが、実際は耳の院の教師たち(→ウィンダスM8-1「ヴェイン」／P.109)。



⬆モジジに夢中なコルモルは、破れたラブレターを見て目の色を変える。

連続クエスト ウィンダスQ31 ▶ ウィンダスQ32 ▶ ウィンダスQ33

シャントットと"まなざし"

石の区に住むシャントットは、泣く子もだまる大魔道士。いまは隠居している身だが、彼女の周囲ではいつも事件が……。

Character



シャントット
神をも恐れぬ言動で周囲を振りまわす、天下無敵の淑女。魔法のスペシャリストで、各種の呪いにも精通している。



ヒウォンビウォン
シャントットへの取材を考えた記者。



ルクスス
シャントットに弱点を知られている研究者。

ウィンダスQ31「闇のまなざし」

依頼者 シャントット

魔法新聞社の記者ヒウォンビウォンは、シャントットを取材したくて、彼女の家周辺をウロウロしていた。その視線に気づいたシャントットは、「失礼な監視者」をこらしめるべく、冒険者に手伝わせて呪いをかけようとする。



⬆冒険者が用意した材料で、呪いを発動させるシャントット。

Check ヒウォンビウォンの災難

ヒウォンビウォンは、魔法新聞社の4人の記者のひとり。石の区担当の彼は、シャントットから特ダネを得ようとするも、声をかける勇気がなかった。このクエストで呪いを受けたこともあってか、結局彼は取材ができず、別のネタを提出する(→ウィンダスQ24「特ダネ・ウィンダス」／P.282)。

Next Page

ウィンダスQ32「死神のまなざし」

依頼者 シャントット

ひと晩で治る「スケルトン踊りの呪い」のつもりで、まちがって「死の呪い」をヒウォンビウォンにかけたシャントット。このままでは相手は命を落とし、冒険者はシャントットの身がわりに殺人罪で投獄されてしまう。悲劇を回避すべく冒険者は解呪の材料を用意。それを使ってシャントットが呪いを解き、事態は解決した。



↑冒険者がシャントットの身がわりに投獄されるのを断ろうとすると、彼女はブチ切れる。

ウィンダスQ33「ゴーレムのまなざし」

依頼者 シャントット

関連 ウィンダスM7-2「蘇る神々」(→P.109)

シャントットが、実力ある人材はいないかと冒険者に尋ねてきた。彼女は、自分が改良した移動魔法の使い心地を、ボスディン氷河に出張中のルクススに確認したいらしい。冒険者は名乗りをあげ、難所のボスディン氷河に向かう。



←シャントットに感謝しつつ、イヤガラセを恐れるルクスス。

シャントットと"まなざし" *Fin*

ウィンダスQ34「血塗られた道」

依頼者 シャントット

関連 ウィンダスQ50「口の院の悲劇」(→P.290)

Character



シャントット

言わずと知れた最強の淑女。かつての院長としての責任にかこつけて、後進をしごきにかかる。

冒険者に両手棍の素質ありと見こんだシャントット。特製の両手棍で冒険者に猛特訓させたすえ、彼女がひらめいたという技、レトリビューションを伝授する。



↑シャントットは、きたるべき魔道士の格闘大会に備え、猛者を育てたいらしい。

ウィンダスQ35「マンドラゴラの軌跡」

依頼者 ヨランオラン

関連 ウィンダスM9-1「死者の人形」(→P.110)

Character



ヨランオラン

鼻の院のかつての院長。現在は個人的な研究に力をそそぐ。専門はマンドラゴラの生態研究。

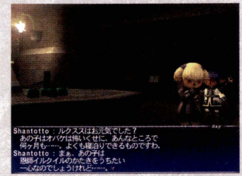
ヨランオランが興味を抱いているのは、マンドラゴラがどこからきたかの研究。冒険者は彼を手伝い、調査に役立ちそうなアイテムを持ってくることに。



↑マンドラゴラが落とすアイテムをヨランオランに届けると、報酬がもらえる。

Check シャントットの新魔法

シャントットが使い心地を尋ねたがる新魔法は、試作段階の『デジョンII』。選んだパーティメンバーをホームポイントへ帰す便利な魔法だが、ゴーレムと戦った場合は魔法書ごと消えてしまっていた。北方を訪れたルクススとその一行は、研究対象であるゴーレムとの戦闘機会が多かったため、魔法書の消失には苦労していた模様。



↑ルクススは、師イルクイルの仇討ちのために、師が調査していた因縁の地でゴーレムの研究をしている。

Check "ヘッポコくん"の意地

シャントットはボスディン氷河まで行ける実力ある黒魔道士を求めており、冒険者のことは眼中にない。それに異を唱えずにいると、彼女からヘッポコ呼ばわりされ、称号も「ヘッポコくん」に変化。一方、冒険者が自分が行くと言い張り、任務を無事終えると、「シャントット博士のお気に入り」という名誉(？)な称号が得られる。

Check 特訓の目的

この話の背景にあるのは、「口の院の者と冒険者たちが魔法を封印して鈍器でなぐり合う」という、シャントット主導による格闘大会の計画。大会に冒険者を自チームの一員として出そうとするシャントットの魂胆がこのクエストに現れているほか、ウィンダスQ50「口の院の悲劇」では、口の院側の動揺がうかがえる(→P.290)。

Check ヨランオランに渡せるもの

渡すと報酬がもらえるアイテムは、マンドラゴラの四葉、コルネット、ユタンガの硫黄、マンドラゴラの三葉、偉そうな手紙の5つ。これらのうち、ボヤーダ樹のマンドラゴラが落とす「偉そうな手紙」は、同地でカーディアンに監禁されているゾンパジッパが助けを求めて書いたもの(→P.110)。

連続クエスト　ウィンダスQ36 ▶ ウィンダスQ37 ▶ ウィンダスQ38

コルモル博士の大研究

石の区に住む三博士のひとりコルモルは、魔法学校の校長に復帰したものの、自宅にこもって眠ってばかり。そんな彼にも、力をそそぐ研究が……？

Character



コルモル
変人として知られる、三博士のひとり。現在、モジジちゃんという文通相手に夢中。



ヨランオラン
三博士のひとりとして敬われる人物。同じ博士のコルモルに振りまわされっぱなし。

ウィンダスQ36「天からの贈り物」

依頼者　コルモル

関連 ウィンダスQ29「競売所の手紙」(→P.284)

いつものごとく眠っていたコルモルは、自宅を訪ねてきた冒険者から、想い人モジジのにおいを感じ取った。たちまち奮起した彼は、投げ出していた研究を完成させるべく、「ゴツゴツした黒い石」──隕石を冒険者に取ってこさせる。「隕石には人の願いごとをかなえる力がある」というのが彼の持論のようだが？



⬆コルモルは隕石を"天からの贈り物"だと喜び、"ワシからの贈り物"と言って報酬をくれる。

ウィンダスQ37「過去からの呼び声」

依頼者　コルモル

"ヨランオランが気づく前"に太古の貝ブルナイト貝を探し出せ──そうコルモルに頼まれ、シャクラミの地下迷宮でブルナイト貝の化石を手に入れる冒険者。じつはコルモルは、ヨランオランの家にあったブルナイト貝をなくしてしまい、かわりのものを探していた。コルモルのもくろみは成功したかに思われたが……。

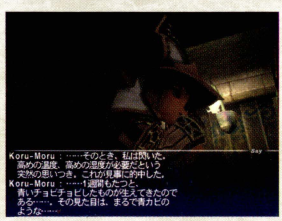


⬆ヨランオランが気づく前に貝を研究室に置こうとするコルモルだが、ひと足遅かった模様。

ウィンダスQ38「錬金術の実験」

依頼者　コルモル

「無」から「有」を生み出す研究に没頭しているコルモル。彼は、過去に錬金術を試みた人物の論文を冒険者に調べさせ、それをもとに実験を開始する。その結果、青カビを生じさせるだけという、論文の著者と同じことをくり返すハメに。それもそのはず、論文の著者は魔法学校生時代のコルモル自身だった。



⬆コルモルは、自分が錬金術を研究していたことを忘れ、とんちんかんな実験をくり返す。

コルモル博士の大研究　Fin

Check “モジジちゃん”のにおい

ウィンダスQ29「競売所の手紙」で破れたラブレターをアンブロシウスかコルモルに渡したことがあると（→P.284）、クエスト開始時にコルモルが「モジジのにおいがする」と言い、彼女と両想いになるべく、隕石の研究を再開する。もっとも、モジジは実在しないため（→P.109）、残念ながら彼の想いはかないそうにない。

Check コルモルの寝起きの言葉

コルモルはふだんは寝ており、どんな夢を見ていたかつぶやきながら目を覚ます。そのセリフは、進行中の物語に沿ったものが多い。

- **通常のセリフ**
  「ワシは今、火竜の背に乗って、はるか彼方へと飛び立つところだったのに……」
- **ウィンダスM5-2「最果てにて君を待つ闇」終了時**
  「ワシは今、闇の王と死闘を繰り広げ、助けた姫からあつあつのチュ～～～を……」
- **ウィンダスM9-2「月詠み」終了時**
  「ワシは今、満月の中で、懐かしの旧友と……」
- **ウィンダスQ09「間違いと過ち」進行中**
  「ワシは今、白いウサギを追いかけて、深い深い穴の底へ落ちていくところだったのに……」
- **ウィンダスQ37「過去からの呼び声」開始時**
  「ワシは今、失われた記憶を探るがため時の階段をさかのぼっていたというのに……」
- **ウィンダスQ38「錬金術の実験」開始時**
  「ワシは今、無から有を生み出すために虚無の闇に身をゆだねていたというのに……」



QUEST STORY GUIDE

ウィンダス港

Port Windurst



The Federation of Windurst

連続クエスト ウィンダスQ39 ▶ ウィンダスQ40 ▶ ウィンダスQ41 ▶ ウィンダスQ42 ▶ ウィンダスQ43 ウィンダスQ44 ▶ ウィンダスQ45 ▶ ウィンダスQ80

正義の一味 スターオニオンズ団

子どもたちで結成された"愛と夢ある正義のイチミ"スターオニオンズ団。悪をこらしめるべく活動していた彼らは、ある日不思議なカーディアンと出会う。

Character



コーロラコロ
正義感あふれるスターオニオンズ団団長。何かにつけてピチチに判断を仰ぐ。



ピチチ
スターオニオンズ団の女の子。おっとりしているが、カンがなかなか鋭い。



ジョーカー
謎多きカーディアン。「オバケの家」で発見され、団の一員に加わるが……？



ナナー・ミーゴ
スターオニオンズ団がこらしめようとする泥棒ミスラ。



チャママ
ピチチの母。子どもたちにいろんなものを作ってくれる。



ホノイゴモイ
水の区の悪徳商人。ジョーカーの魔導球の入手を画策。

ウィンダスQ39「正義の一味」

依頼者 コーロラコロ

だらしない大人にかわって悪をこらしめようとする子どもたちの集団、スターオニオンズ団。大人である冒険者は、"しっぽ"を持ってこないと団に入れてもらえないらしい。冒険者はララブのしっぽを持参し、仲間として認められる。



➡"しっぽ"とは、ピチチの母が使うララブのしっぽのこと。

ウィンダスQ40「オバケの家」

依頼者 コーロラコロ

悪名高い盗賊ナナー・ミーゴが、英雄カラハバルハの家——通称「オバケの家」に最近出入りしているという。さっそくこらしめようとするスターオニオンズ団。ナナー・ミーゴには逃げられたが、彼女が持っていた不思議な魔導球を手に入れる。



⬆スターオニオンズ団は、冒険者が持ってきたワイルドオニオン4個で爆弾を作り、ナナー・ミーゴを気絶させることに成功する。



⬅ナナー・ミーゴが持っていたなら、どこかで盗んだものにちがいない——そう考えた子どもたちは、魔導球を保管することに。

Next Page

Check スターオニオンズ団

スターオニオンズ団は、ウィンダス港の倉庫裏を拠点とする、子どもたちの集団。大人が見て見ぬフリをする悪に正義の鉄槌をくだすべく結成されたらしい。別働隊もいるが、一連のクエストに登場する団員はコーロラコロとピチチのほか、物知り気取りのパポーホポー、子どもっぽいゴマダヴルマダ、お菓子好きのピヨ・ンゾン、おしゃまなヤファ・ヤーの計6人。また、コーロラコロの妹である幼い少女シャンルルも途中で加わる。


パポーホポー


ゴマダヴルマダ


ピヨ・ンゾン


ヤファ・ヤー


シャンルル



⬆スターオニオンズ団の信条を示した、テーマソングらしきものもある。

ウィンダスQ41「名探偵誕生?」

依頼者 コーロラコロ

ナナー・ミーゴが、魔導球を返せとスターオニオンズ団に要求してきた。断る一同だが、今度は魔導球が見当たらない。誰かが盗んだのだろうか？ 探偵7つ道具を集めて捜査をはじめようとすると、真相は……。



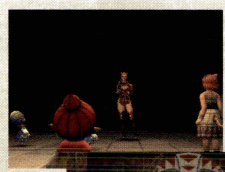
←魔導球は、不思議な力を感じて手放しがたく思ったピチチが隠していた。

ウィンダスQ42「スターオニオンズ危機一髪」

依頼者 コーロラコロ

関連 ウィンダスM2-1「白き書」(→P.103)

ナナー・ミーゴと直接対決すべく、彼女が隠れる「オバケの家」に乗りこんだスターオニオンズ団。しかし室内に閉じこめられてしまい、団結成以来の窮地に立たされる。そのとき、ピチチが持っていた魔導球が、室内に隠されていたカーディアンに吸いこまれ、カーディアン「ジョーカー」が起動。彼のおかげで助かった一同は、ジョーカーをスターオニオンズ団の仲間として迎える。



←ナナー・ミーゴはアジドマルジドの話をして団員の動揺を誘う。



→ジョーカーは完全には復活しておらず、言葉もたどたどしい。

ウィンダスQ43「泥棒スターオニオンズ団」

依頼者 コーロラコロ

例の魔導球は、商人のホノイゴモイが、宝石を報酬としてナナー・ミーゴに入手させたものだった。魔導球を返せとスターオニオンズ団に迫るホノイゴモイ。だが、そのためには大切な仲間ジョーカーを分解しなくてはならない……。



←冒険者が宝石を渡しても、ホノイゴモイは許してくれない。

ウィンダスQ44「カーディアンはトライマライの夢を見るか?」

依頼者 ホノイゴモイ

関連 ウィンダスM8-2「王と道化師」(→P.110)

ホノイゴモイに分解を迫られるなか、ジョーカーは、トライマライ水路に自分の求める何かがあると考える。「何か」――それは、旧型カーディアンの覚醒に必要なカードだった。



↑ウィンダスミッションでジョーカーが覚醒する前だと、彼が冒険者に、トライマライ水路で「何か」を探してくれと頼む。



←「ジョーカーのカード」を手にして、ジョーカーは己の真の使命を悟る。

Next Page

Check 探偵7つ道具

魔導球を探すさいは、探偵7つ道具を集めることになる。冒険者はピチチの助言で変装用のつけヒゲをチャママに作ってもらうが、これは子どもたちに大人気の「少年少女★魔法探偵」シリーズ(→P.278)に登場する品らしい。

Check クエストの背景

冒険者がオズトロヤ城で古い指輪を入手していると、それがオバケの家のカギだとコーロラコロが気づいてクエストがはじまる。この指輪はカラハバルハが持っていた目の院の指輪。ウィンダスM2-1「白き書」でアジドマルジドの手に渡るが(→P.103)、ヤグード王から話を聞くさいに(→P.104)落としたらしい。

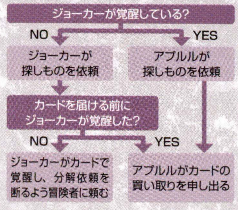
なお、このクエストは、ジョーカーがすでに覚醒しているか(=ウィンダスM8-2「王と道化師」をコンプリートしたか)どうかで展開が変化。覚醒していない場合は指輪を使って冒険者も「オバケの家」へ乗りこみ、覚醒している場合は、冒険者の留守中に乗りこんだとコーロラコロから報告される。

Check 盗みの依頼者

ジョーカーとその魔導球、そして「神々の書」は、エースカーディアンたちが、サルタバルタの魔法塔で保管していた(→P.103)。それらをナナー・ミーゴに盗ませたのがホノイゴモイ。彼は300年前に国家転覆をはかった"渦の魔道士"ガラズホレイズの子孫で、ナナー・ミーゴのほかウランマフラン(→P.419)に資金援助するなどして魔導球を手にし、先祖を復活させようとしている。

Check 展開の分岐

このクエストは、ウィンダスミッションの進み具合により、展開が以下のように変化する。

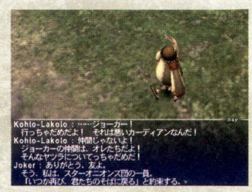


ウィンダス Q45「ヤクソク」

依頼者 コーロラコロ

関連 ウィンダスM8-2「王と道化師」(→P.110)

スターオニオンズ団は、ジョーカーをこっそり逃がすべく、チャママの作った透明人間シールでジョーカーを隠そうとする。そこへエースカーディアンたちが、彼らの"王"ジョーカーを迎えに現れた。別れを惜しむスターオニオンズ団。ジョーカーは「いつかふたたびもどる」と子どもたちに約束して去っていく。



⬆ジョーカーは本来の使命に目覚めても、子どもたちとの友情は忘れなかった。

ウィンダス M8-2「王と道化師」(→P.110)～ウィンダス M9-2「月詠み」(→P.111)

覚醒したジョーカーは、カラハバルハと一体化したフェンリルの意志を宿していた。彼は、新たなる「月詠み」の実現のために冒険者や星の神子たちに働きかけたのち、カーディアンとしての寿命を終える。

ウィンダス Q80「月の導き」(→P.417)～「子どもたちへ」

フェンリルの試練を打破した冒険者は、からっぽになったジョーカーの魔導球を受け取り、スターオニオンズ団に渡す。ジョーカーの死を悟って悲しむ子どもたち。そのとき魔導球がまたたき、空一面の流れ星となって彼らのもとに降りそそぐ。ジョーカーは星月の力として、約束どおりみんなのもとへもどってきたのだ。



⬆子どもたちは、彼らを見守るジョーカーのまなざしを確かに感じ取る。

正義の一味スターオニオンズ団 *Fin*

Check 果たされた約束

コーロラコロ：ジョーカー、死んだりなんかしてないよ！　なぁ、そうだろ？　死んだりなんかしてないだろ？　ヤクソクしたじゃんか！　もどってくるって、ヤクソクしたじゃんか！
ピチチ：オバケさん……。……もどってきたの？
コーロラコロ：ううっ、ピチチちゃん……。うん、ジョーカー、もどってくるって言ってたよな。
ピチチ：うん、みんな、オバケさん、もどってきたね！　おっきくおっきくなって、もどってきたね！
コーロラコロ：……え？　うわぁ……!?
（魔導球が輝き、消えたかと思うと、満天の星が空を覆う）
（フェンリル）：子供たちよ……おまえたちの生きる時、生きる街、すべてを。見ているよ……我はこの地に戻ってきたのだから……。
コーロラコロ：ジョーカー！　ジョーカー！　ジョーカー！　僕の声、きこえる!?　やっともどってきてくれたんだね!!!　ジョーカー！　きいて！　僕らも見てるから！　空、街、みんなを……ずっとずっと見てゆくから！　ずっと忘れないで！　僕らみんな、正義のイチミ、スターオニオンズ団だってこと！

連続クエスト ウィンダスQ46 ▶ ウィンダスQ47

院長兄妹と杖の秘密

口の院の院長アジドマルジドと、手の院の院長アプルルは、兄妹ながら性格は対照的。そんな彼らの絆を示す杖が、あるとき口の院で見つかって……。

Character



ハックルリンクル
ドジであわて者な、口の院院生。不在がちな院長にかわって口の院を管理する。



クロイドモイド
クールで礼儀正しい、口の院院生。相棒のハックルリンクルを的確にフォローする。

ウィンダス Q46「壊れた世界」

依頼者 ハックルリンクル

院長アジドマルジドの荷物を虫干ししようとして、彼が大切にしているらしい杖が折れていることに気づいたハックルリンクル。代替品が届くまで杖をくっつけてやりすごそうと考え、接着剤となるにかわを冒険者に調達させる。



⬅どんな杖なのか気になるが、とりあえず接着することに。

Next Page

Check 凸凹コンビ

口の院の院長アジドマルジドは、自分の研究のために出かけてばかりで、口の院にいることはほとんどない。それゆえ、口の院関連のクエストでは、留守を預かるハックルリンクルとクロイドモイドが中心となって物語が進む。かたやあわて者、かたや沈着冷静とふたりは対照的だが、なんだかんだでいいコンビだ。

ウィンダスQ47「2人の世界」

依頼者　クロイドモイド

クロイドモイドたちが折れた杖を処分したあとで、杖は替えがきかない品だと判明した。冒険者が焼却場から杖を取りもどしてくると、アプルルが登場。杖は母親の形見であり、兄とのケンカのさいに母が折ったと教えてくれる。



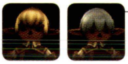
⬅アプルルたちは、杖を通じて兄妹の大切さを教わった模様。

院長兄妹と杖の秘密　*Fin*

ウィンダスQ48「3本の杖」

依頼者　ハックルリンクル

Character


ハックルリンクル&クロイドモイド
口の院の魔道士コンビ。不在の院長にかわり、各魔道士団の意見をなんとかまとめようとする。


シャントット
毎度おさわがせの前・口の院院長。杖の試用実験に割りこむ。

口の院の予算をどの杖の購入にあてるかで、黒白赤の各魔道士団の団長がもめていた。意見をまとめるべく、冒険者は各団が求める杖を用意して性能を試すことに。だが、予算はすでにアジドマルジドが別件で使ったあとだった。



⬅杖の試用にはシャントットが乱入。冒険者は巻き添えに……。

ウィンダスQ49「スーパードクター0」

依頼者　オールル

Character


オールル
ちょっとアブない口の院の女魔道士。状態異常の魔法を研究しつづけて25年にもなるという。

口の院のオールルは、シビれるほどの状態異常を見たがっていた。冒険者は、レアな状態異常になっては彼女のもとを訪れ、研究に協力がてら治療してもらう。


⬆オールルのメガネにかなう状態異常は「沈黙」「呪詛」「悪疫」の3種類。

ウィンダスQ50「口の院の悲劇」

依頼者　クロイドモイド

関連　ウィンダスQ34「血塗られた道」(→P.285)

Character


クロイドモイド&ハックルリンクル
口の院の留守番役。前院長が持ちこんだ恐怖の企画に恐れおののく。

院長不在時に、危険度レベルEの魔道士格闘大会が企画された。クロイドモイドらは大会に備えて冒険者の片手棍使用データを収集し、お礼に奥技ブラックヘイローを伝授する。



⬆口の院は、大会企画者のシャントットに対抗すべく、カーディアン用のデータを集めていた。

Check 物語の分岐

このクエストは、ウィンダスミッションでアジドマルジドが闇牢に入れられているかどうかで展開が以下のように分岐。なお、アジドマルジドが闇牢から解放された直後で気絶している場合はⒷになるが、冒険者が杖を取りもどしてきた直後の会話が少し変わる。

Ⓐアジドマルジドが闇牢に入れられていない場合

杖がすりかわったことに気づいたアジドマルジドが無言で去り、ハックルリンクルは、クビにされると考えて落ちこむ。実際はアジドマルジドは自分たち兄妹の仲を見つめ直し、カーディアンの武器を妹に大量に寄贈。アプルルは礼を言うべく口の院を訪れる。

Ⓑアジドマルジドが闇牢に入れられている場合

杖がすりかわったことに気づいたシャントットにおどされ、ハックルリンクルは、怒ったアジドマルジドに自分がへし折られると考えて落ちこむ。その後シャントットは、口の院の様子を見に行くようアプルルに助言し、それにしたがってアプルルは口の院を訪れる。

Check 3本の杖と分岐

黒魔道士団はミスリルロッド、白魔道士団はオークスタッフ、赤魔道士団はローズワンドに、それぞれ予算を使うべきだと主張する。冒険者はこれら3本の杖を持ってくるものの、実際の試用はシャントットが行ない、冒険者は彼女の魔法の直撃を受けることに。このとき冒険者を介抱する人物はアジドマルジドかアプルルのどちらかで、ウィンダスQ47「2人の世界」と同様、アジドマルジドが闇牢に入れられているかどうかで分岐するのだ。



⬆アジドマルジドが闇牢に入れられていない場合は彼が冒険者を助け、予算は作戦部隊の研究用に使ったと話す。

ウィンダスQ51 「航海帽子」

依頼者 パイター

Character


パイター
父の帽子の件で冒険者に泣きつく少年。


バレンモレン
帽子屋。パイターの父の帽子を直す。

ベテラン航海士である父の帽子をなくしたパイター。冒険者は帽子を偶然釣り上げるも、破れてしまっていたため、バレンモレンに頼んで直してもらうことに。


⬆バレンモレンは、冒険者が調達した毛皮で帽子を直し、マントも作ってくれる。

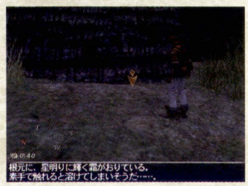
ウィンダスQ52 「星降る丘」

依頼者 ジーギスムント

Character


ジーギスムント
外国からの旅行者。妥協を許さない性格で、珍しいみやげの品を見つけるまでは故郷に帰るまいと心に決めている。

ウィンダスを旅行中のジーギスムントは、郷土へのみやげに、星降る丘で手に入るという「流星の涙」をほしがっていた。冒険者は苦労してこれを入手するが？



⬆流星の涙は素手で触れると溶けるため、陸魚の鱗を利用しないと入手できない。

ウィンダスQ53 「おさかなチェック」

依頼者 トカカ

Character


トカカ
漁師ギルドの女性。釣れたバストアサーディンの太り具合で潮の流れや水温を判断する。

バストアサーディンの様子から漁の見当をつけるトカカ。冒険者は、魚を釣っては彼女に届ける。



⬅バストアサーディンを届けると、1匹につき70ギルもらえる。

ウィンダスQ54 「プルゴノルゴ島の戦い」

依頼者 チプミポップミ

関連 プロマシア5-3A-2「名捨て人ふたり」(→P.163)

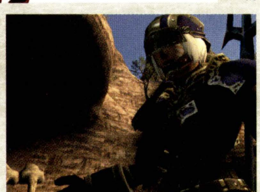
Character


チプミポップミ
プルゴノルゴ島の所有権を主張する、漁師ギルドの人物。


罪狩りのミスラ三姉妹
島の契約書を鑑定する。誰が現れるかは分岐しだい。

プルゴノルゴ島に上陸を試みるチプミポップミたち漁師ギルドだが、謎の人物が戦車で来訪者を追い払っていた。冒険者が調べると、その人物は正当な契約により島を買い取ったらしい。やむなく漁師ギルドは引き下がる。


⬅冒険者を追い出そうとした戦車は、契約書を残して去った。


➡罪狩りのミスラによると、契約書は正当なものだという。

Check 流星の涙の入手法


流星の涙
星降る丘に数時間だけ降りる霜。

流星の涙を手に入れるには、西サルタバルタの星降る丘に、晴れた日の真夜中に行かなければならないうえ、入手には陸魚の鱗が必要。しかも、最終的には、ジーギスムントが素手でこれを受け取り、溶けてなくなってしまうのだ。

Check 所有権を主張する人物

戦車に乗っているのは、プルゴノルゴ島の所有権を持つブッキーチェブキー。かつて賞金かせぎ「黄金のたてがみ」としてアタルフォーネ盗賊団の頭を討ち、財をなした彼は、盗賊団の残党の復讐を恐れ、この島をミスラ海賊から買い取って引きこもった。これらの事情は 辺境Q07 「黄金のたてがみ」(→P.345)などの内容を踏まえて考えるとわかるようになる。

Check アットワ地溝での分岐

戦車が残した島の契約書を入手した冒険者は、それが正当なものかどうか罪狩りのミスラに確認すべく、アットワ地溝へ向かうことになる。ここでの話の展開は『プロマシアの呪縛』の進行度合いによって変化。冒険者が罪狩りのミスラとまだ面識がなければスカリーZが、面識がある場合はスカリーXとスカリーYが登場するのだ。


⬆スカリーZは、バハムートと対峙する機会を得るため、アットワ地溝で真龍ティアマットを服従させんとしている。



⬆スカリーXとYは、「虚ろなる闇」がらみでアットワ地溝を調べる途中、ティアマットに襲われるハメに。



QUEST STORY GUIDE

ウィンダス森の区
Windurst Woods

The Federation of Windurst

連続クエスト　ウィンダスQ55 ▶ ウィンダスQ56 ▶ ウィンダスQ57 ▶ ウィンダスQ58 ▶ ウィンダスQ59

手の院と愉快なカーディアンたち

魔導器の工場である手の院は、アットホームな雰囲気のなか、カーディアンを我が子のように育てている。永遠の課題は、長年蓄積された膨大な赤字の解消だ。

Character



コプロポプロ
やる気はあるがどこか抜けている手の院院生。赤字解消のために知恵をしぼる。



コロロ
コプロポプロの後輩。心優しく、カーディアンを我が子のように大切にしている。



アプルル
まだ年若き手の院院長。慈愛に満ちた女性だが、経済観念にとぼしい。



ボイゾナイゾ
手の院には珍しい現実主義者。「帽子バカ」と呼ばれるほどの帽子好き。



ファイブ・オブ・スペーズ
生まれたての見習いカーディアン。冒険者のせいでヘンなあいさつを覚えてしまう。



NEWカーディアンくん
コプロポプロの手による新製品。画期的な機能が盛り込まれているはずだが？

ウィンダスQ55「NEWカーディアンくんの誕生」
依頼者　コプロポプロ

コプロポプロが開発した「NEWカーディアンくん」の機能を発揮させるには、最初にモンスターのにおいを覚えさせる必要があるらしい。そのために冒険者は、サルタバルタのモンスターが落とすアイテムを調達してくることに。



⬅発明に協力した名誉が重要ということで、報酬はケチられる。

Check　コプロポプロとカーディアン

コプロポプロは、カーディアンに命を吹きこむ魔法を工夫し、新製品を造っている。もっとも、それらはどこか問題のあるものばかり。NEWカーディアンくんの研究は、のちにNEWカーディアンさまに活かされるが、それにもやはり欠陥が……。

ウィンダスQ56「正しいあいさつ」
依頼者　コロロ

生まれたてのカーディアンに、ヘンなあいさつを教えてしまった冒険者。時が過ぎ、そのカーディアンはファイブのナンバーを得たが、ヘンなあいさつは抜けないまま。コロロに怒られた冒険者は、カーディアンに正しいあいさつを教え直す。



⬆ファイブ・オブ・スペーズは製作者のコプロポプロに似て、大事なことは忘れ余計なことを覚える性格に育った……とボイゾナイゾは言う。



⬅ヘンなあいさつを覚えたまま、コンクェストガードになる夢を追ってブブリム半島まできていたファイブ・オブ・スペーズ。

Next Page

Check　まちがったあいさつ

クエスト開始時には、スペアの1体でしかない(＝名前が「Spare One」の状態の)カーディアンに、「ハロー」「ヤッホー」「オッペケプー」のいずれかをあいさつの言葉として教えることになる。以後、彼はそれを正しいあいさつだと思いこみ、ファイブ・オブ・スペーズとして冒険者に発見されたときもこの言葉を発するのだ。



⬆「ハロー」「ヤッホー」はまだしも、「オッペケプー」はかなりマヌケ。

ウィンダスQ57「伝説の大作戦」

依頼者 コプロポプロ

手の院の慢性的な赤字を打破するべくコプロポプロが名案をひらめいた。手の院が行なったと伝説にあるように、旅のお守りを作って売ろうというのだ。冒険者に材料を確保させて、お守り作戦に乗り出す手の院。だが、材料調達のためにモンスターが狩られた結果、お守りの需要がなくなり、作戦は失敗に終わる。



⬆消えるはずの赤字がかえってふくらむ結果に。これぞ経営の多角化の落とし穴？

Check 伝統の大赤字

コプロポプロが引き合いに出す「伝説」は、飛空艇が各都市を結ぶはるか以前の時代の話。つまりそのころから、手の院は赤字に苦しんでいたのだ。常識に欠けた先代院長ゾンパジッパや、経済観念にとぼしい現院長アプルルといった、近年の院長だけの責任ではないのだろう。



⬆大昔から赤貧にあえいでいた手の院。赤字を消すのは歴代の手の院の悲願だ。

ウィンダスQ58「NEWカーディアンさまの野望」

依頼者 コプロポプロ

NEWカーディアンくんのデータをもとに、コプロポプロが「NEWカーディアンさま」を作製した。今度のものは、戦うのみならず、指定した戦利品を持ち帰ることができるという。その機能を発揮させるため、冒険者はNEWカーディアンさまに持ち帰らせたいアイテムを調達。それらのにおいを彼に覚えさせる。



⬆自動的に戦利品が手に入れば、院の赤字解消も簡単かと思われたが……。

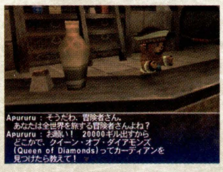
Check NEWカーディアンさまの欠陥

クエスト終了後、NEWカーディアンさまはサルタバルタに配属されるが、全然戦利品を持ち帰らない。それもそのはず、NEWカーディアンさまが覚えたアイテムを落とすモンスターは、サルタバルタには出現しないのだ。結果、NEWカーディアンさまは、いるはずのないモンスターを探してうろつくことしかできず、コプロポプロのもくろみは失敗に終わる。

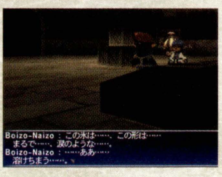
ウィンダスQ59「星の涙」

依頼者 アプルル

アプルルが育てたクイーン・オブ・ハーツが、遠征先から虫の息で帰還した。彼が仲間のクイーン・オブ・ダイアモンズを気にかけつつ死を迎えたのを見て、アプルルはクイーン・オブ・ダイアモンズの捜索を決意し、20000ギルを報酬に冒険者を雇う。捜索の結果、冒険者はクイーン・オブ・ダイアモンズの身体の一部である星の木の実を発見。ダイアモンズタイプの製作者ボイゾナイゾは自分で実を買い取り、感傷にふける。



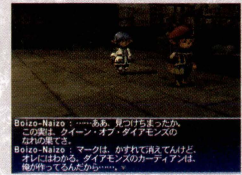
⬅アプルルは自分の育てた"子"の死を悲しみ、彼の心残りを晴らそうとする。



➡クイーン・オブ・ダイアモンズの実には、涙を思わせる氷がついていた。

Check 鬼の目にも涙

院長アプルルがカーディアン探しに大金を投じようとしていると知り、「それだから赤字が消えない」と立腹するボイゾナイゾ。そんな現実主義者の彼も、我が子と言うべきクイーン・オブ・ダイアモンズの木の実が、涙のような氷をつけて見つかったことに心動かされたのだろう。帽子屋の新作を買うために貯めた5000ギルで、その実を冒険者から買い取るのだ。



⬆帽子バカとまで呼ばれるボイゾナイゾが、帽子用の資金をはたく。感傷を否定し平静を装うも、その胸中は……。

手の院と愉快なカーディアンたち *Fin*

ウィンダスQ60「クロウラーを狩る者」

依頼者 イル・ボージア

Character



イル・ボージア
ダルメル牧場の飼育係。クロウラーの退治を冒険者に頼む。

ダルメルの好物パパカ草がクロウラーに食い荒らされた。冒険者はイル・ボージアに頼まれ、クロウラーを狩る。



⬅クロウラーが落とす絹糸かクロウラーの石と引きかえに、報酬がもらえる。

連続クエスト　ウィンダスQ61 ▶ ウィンダスQ62

チョコボ厩舎の小事件

クゥオ・レルが飼っている、シチューが好物の変わったチョコボ。そんなチョコボが、ある日元気をなくしてしまい……。

Character



クゥオ・レル
チョコボ厩舎を管理する、一人称が「僕」のミスラ。病気のチョコボを救うべく、冒険者に協力を求める。



タポ・リーゼ
ミスラの薬屋さん。母性的な人物。



ランピモンピ
チョコボをシチュー好きにした料理人。

ウィンダスQ61「病気のチョコボ」

依頼者　クゥオ・レル

クゥオ・レルが管理するチョコボ厩舎のチョコボの1匹に、最近元気がない。ミスラの薬屋で薬を買おうにも、材料が切れているという。冒険者は材料のパパカ草を用意して、薬を調合してもらう。



➡薬屋のタポ・リーゼは、どんな病気でも治るという秘伝の薬を作ってくれる。

ウィンダスQ62「特製シチュー」

依頼者　クゥオ・レル

薬は手に入ったものの、病気のチョコボはなかなか飲んでくれなかった。冒険者は、このチョコボの好物だというランピモンピの特製シチューに混ぜて投薬しようと考え、ランピモンピの調理を手伝う。

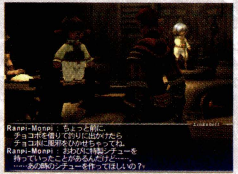


➡冒険者は、特製シチューに不可欠なキノコ、マヨイタケを採ってくることに。

Check「ランピモンピ特製シチュー」

ウィンダス調理ギルドのランピモンピが腕によりをかけて作った特製のシチュー。32種類の選ばれた食材を煮込んだというが、どう見ても人間の食べものには見えない。ただ、匂いだけはとても美味しそうだ。

ランピモンピ特製シチューには、「一度食べたらほかの食べ物がノドを通らなくなるタチの悪いキノコ」マヨイタケが入っている。つまり、このチョコボは本当の病気ではなく、シチューのせいで、ほかの食べ物を受けつけなくなっただけの模様。その証拠に、シチューをあげた直後は元気になるが、しばらくするとまたシチュー以外を食べなくなってしまうのだ。



⬆以前ランピモンピがこのチョコボに風邪を引かせてしまい、おわびに特製シチューを届けたのがきっかけらしい。

チョコボ厩舎の小事件　Fin

ウィンダスQ63「売れ筋商品」

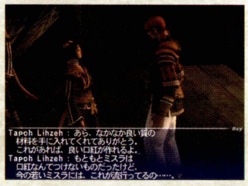
依頼者　タポ・リーゼ

Character



タポ・リーゼ
「ミスラの薬屋」の店長。若いミスラの需要に応えるべく、薬以外の商品も売り出している。

「ミスラの薬屋」の隠れた売れ筋商品の在庫が切れてきた。冒険者は店長のタポ・リーゼに頼まれ、商品の材料となるレミ貝の殻と蜂の巣のかけらを調達する。



⬆蜂の巣のかけらで口紅を作り、レミ貝の殻を入れ物として販売するらしい。

ウィンダスQ64「闘魂伝」

依頼者　ソニムーニ

Character



ソニムーニ
冒険者。相棒の重い腰を動かそうとする。



ゴッタ・マポルシャノ
ソニムーニの相棒。近ごろ冒険心が薄い。

海賊王の秘宝を探しに出たいソニムーニだが、相棒のゴッタは乗り気でない様子。困ったソニムーニは、相棒を燃え立たせるべく、冒険者に助力を仰ぐ。



⬆ゴッタのあこがれの格闘家、グレート・スコーピオンの伝説を利用することに。

Check ふたつの逸話が示すもの

ゴッタがあこがれる「グレート・スコーピオン」という格闘家は、大サソリを素手でねじ伏せたという逸話を持つ。冒険者はこの話を参考に、シャクラミの地下迷宮で大サソリの針を入手。それを知ったソニムーニとゴッタは、「海風、目の穴通るころ　サソリのひとさし胸に受け　お宝ともども地の底に」という伝説の海賊王の逸話を思いだし、海賊王の秘宝がシャクラミの地下迷宮にあるのではないかと考えて奮起するのだ。もっとも、同地に行くには実力不足で、結局旅立てないのだが……。

連続クエスト ウィンダスQ65 ▶ ウィンダスQ66

泥棒ミスラの注文

森の区に住むナナー・ミーゴは、悪党ではあるがどこか憎めない人物。そんな彼女の心をつかむには、財宝が一番？

Character



ナナー・ミーゴ
悪名高い"泥棒ミスラ"。宝石をはじめとする「素敵なもの」を持ってきた者としか仲良くしない。





チャ・レパグタ&ボパ・グレソ
ナナー・ミーゴの手下。性格は対照的。



ヴァルン
ナナー・ミーゴの被害者。

ウィンダスQ65「仲良くしたい?」

依頼者 ナナー・ミーゴ

ナナー・ミーゴと仲良くなるには、彼女が満足できる品を贈る必要があるらしい。冒険者は、彼女の子分たちの話を参考に、ヤグードの数珠を入手。あいさつ代としてナナーに渡し、仲良くなることに成功する。



←ナナー・ミーゴにヤグードの数珠を持っていくたび、「おだちん」がもらえる。

ウィンダスQ66「手ごたえは宝石」

依頼者 ナナー・ミーゴ

とある石の価値を確かめるようナナー・ミーゴに頼まれた冒険者。バストゥークの彫金ギルドで価値がないと言われ、二束三文で石を売るも、本来の持ち主ヴァルンがそれを探していると知り、自力で採取し直す。



←その石は、パルブロ鉱山で採れた、謎の魔法力を含む珍しいものだった。

泥棒ミスラの注文 *Fin*

Check ご禁制の品



ヤグードの数珠
ヤグードが着用する銅製の首飾り。人間には装備不可能。

ヤグードの数珠はヤグードを倒すと手に入るアイテムだが、形式上とはいえ彼らと友好関係にあるウィンダスにおいて、ヤグードと戦うのはホメられた行動ではない。そのような品であるため、ヤグードの数珠は禁制品となっており、それなりに高く売れるらしい。

ウィンダスQ67「双子石の絆」

依頼者 ギョー・アジリ

関連 ウィンダスQ76「罪狩り」(→P.408)

Character



ギョー・アジリ
年配のミスラ。族長に就任するようセミ・ラフィーナを説得すべく、双子石のピアスの回収を冒険者に依頼する。

守護戦士長セミ・ラフィーナは、ミスラの次期族長になるのをこばんでいた。彼女を説得する材料にと、ギョー・アジリは双子石のピアスを冒険者に探させる。



↑双子石のピアスは、20余年前に戦場となったメリファト山地で見つかる。

Check ピアスが持つ意味

双子石は2個で一対となっており、対のもの同士でなければぴったり合わない。ミスラたちはこれをピアスにして親族間で互いにわけ合い、絆の証とする風習がある。

また、ミスラの現族長ペリィ・ヴァシャイと、次期族長と目されているセミ・ラフィーナには、セミの知らない秘密がある。メリファト山地にある双子石のピアスはそのカギをにぎるものであり、ミスラたちはセミに真実を教えるべく、ピアスを渡したがっているのだ。狩人アーティファクトにまつわる一連のクエストにおいて、このピアスはペリィからセミに渡され、秘密についても遠まわしに語られる(→P.408)。



↑ギョー・アジリたちは、セミ・ラフィーナに跡を継がせようというペリィ・ヴァシャイの意をくんで動いている。

ウィンダスQ68「若木」

依頼者 ペリィ・ヴァシャイ

Character



ペリィ・ヴァシャイ
ウィンダスのミスラたちの現族長。弓の名手でもある。

狩人の鍛錬を積む冒険者。その様子を見たペリィ・ヴァシャイは、弓に宿る迷いを断つ試練を授ける。

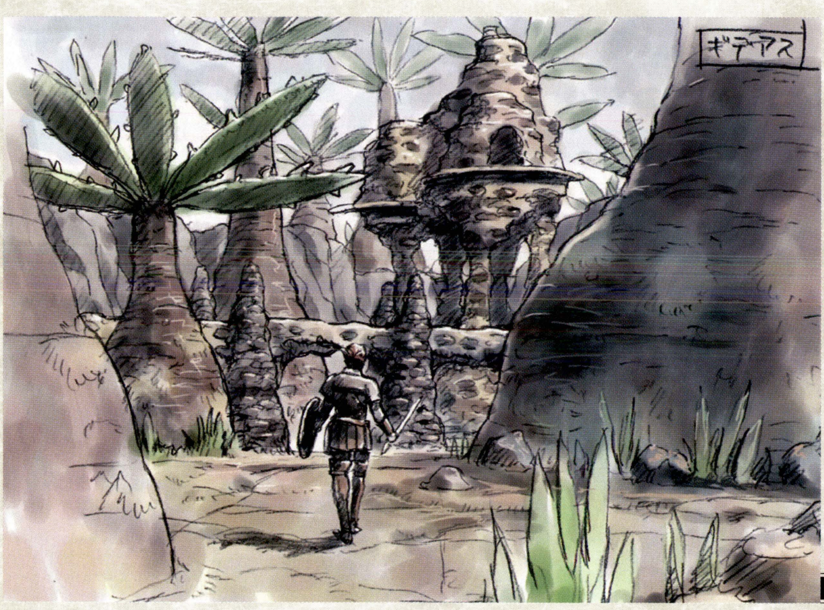


←試練を終えると、弓の技エンピリアルアローが会得できる。

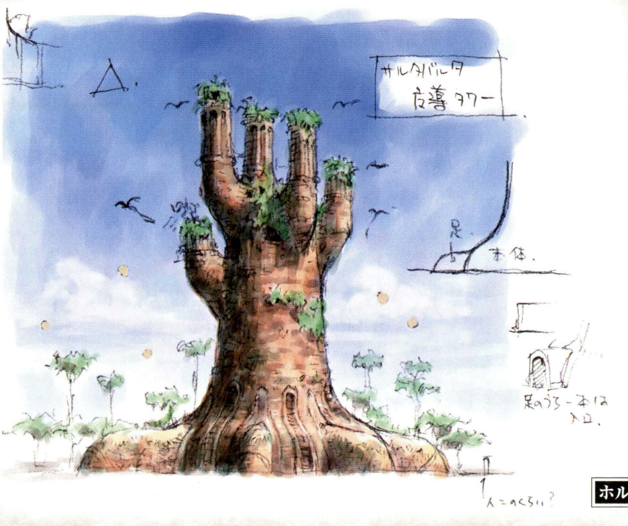
FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

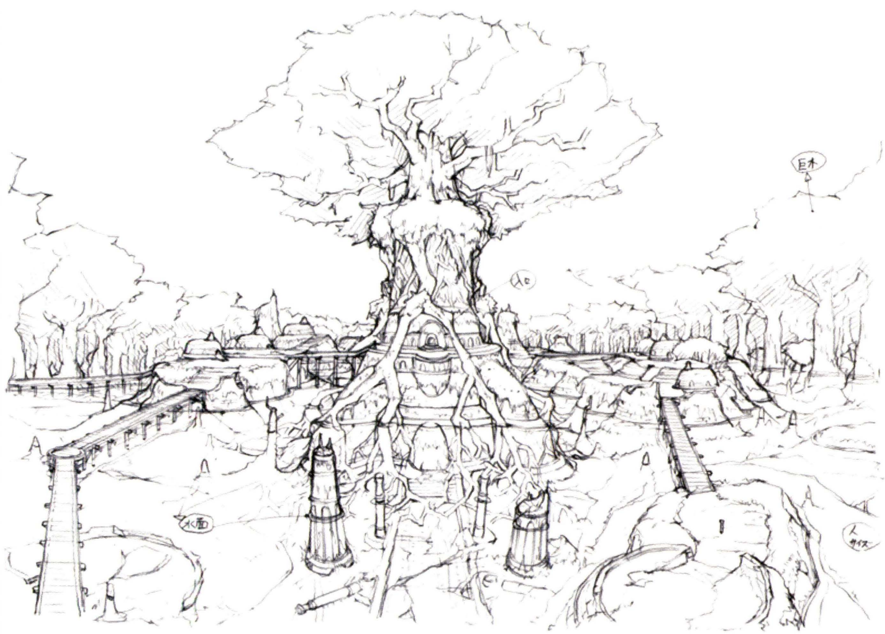
～ウィンダス連邦編～



ギデアス

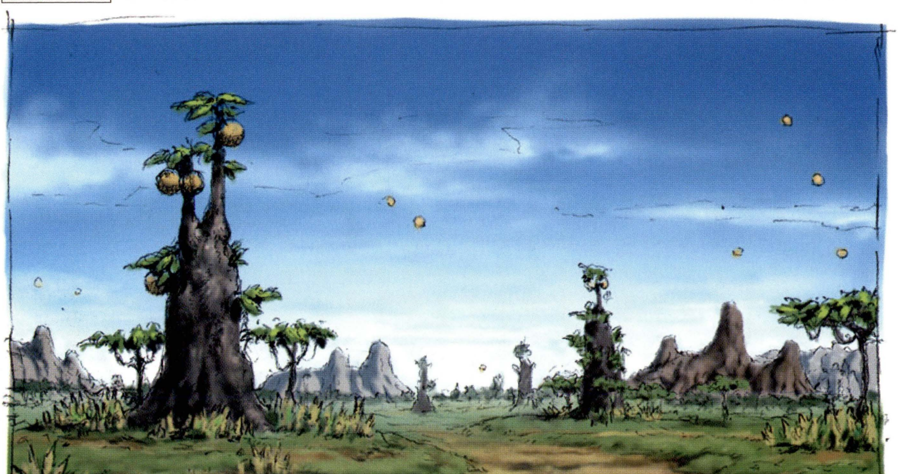


ホルトト遺跡・魔法塔



ウィンダス石の区

サルタバルタ



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

ジュノ大公国クエスト

The Grand Duchy of Jeuno

複数の物語が交錯して進む

現代文明の中心地であるジュノ大公国にはさまざまな者が集っており、そこで展開するドラマも、冒険者の力試しや子どもの成長物語、恋愛模様など多種多様。特徴としては連続クエストの多さがあげられるが、ただ多いだけではなく、クエスト中に別のクエストがはさまったり、複数の連続クエストが組み合わさって物語を構成していたりするのが特筆すべき点だろう。なかでもフェローに関連する連続クエストは、『アトルガンの秘宝』の世界をふくらませる長編ストーリーとなっている。



⬅別のクエストをこなすことで、以前に依頼を受けていたクエストの物語が進む場合が多い。

◆ジュノ大公国クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	限界への挑戦	P.299
02	すべての高い山に登れ	P.299
03	風の行方は	P.299
04	天かける雲のごとく	P.300
05	星の輝きを手に	P.300
06	光とともにあれ	P.300
07	北の地への導き	P.301
08	虚ろなる記憶	P.301
09	故郷に錦を	P.301
10	デリケートな時計塔	P.302
11	天晶堂での取引	P.302
12	署名を集めろ	P.303
13	時計塔と青年	P.303
14	亡き夫へのキャンドル	P.303
15	キャンドルの原料	P.304
16	君への忘れもの	P.304
17	ダボイ村の紋章	P.304
18	姉ちゃんを助けて	P.305
19	傷ついたチョコボ	P.305
20	逃げだしたチョコボ	P.305
21	信じるは己の腕	P.305
22	其の者の名は	P.306
23	少女と鏡	P.306
24	導かれるもの	P.307
25	双対の力	P.307
26	冥闇	P.307
27	天光	P.308
28	伝える言葉	P.308
29	ふたりの想い	P.309
30	心のシグナル	P.309
31	竜虎相搏つ	P.309
32	カメレオンのまやかしを	P.309
33	ボルグヘルツの失われた魔手	P.310
34	謎の遺跡ソ・ジヤ	P.310
35	消えた銀星号	P.310
36	街燈ボランティア	P.311
37	天晶堂入会	P.311
38	ベドーの謎その1～2	P.311
39	アトルガン皇国へ	P.311
40	ゴブリンのかばん1～5	P.312
41	ヨバクリのかばん1～3	P.312
42	仕立て屋ゴブリン	P.312
43	タルットカード収集	P.313
44	ゴミのおつかい	P.313
45	マイ占い玉を作ろう！	P.313
46	なくしものはなんですか	P.314
47	ひみつ魔術セット	P.314
48	子供との取引	P.315
49	主婦のこだわり	P.315
50	カカシがいない	P.315
51	やさしいカカシ	P.315
52	腕におぼえあり！	P.316
53	武に賭けた想い	P.316
54	本当の愛を求めて	P.316
55	冤罪	P.317
56	魔法人形「みとどけくん」	P.317
57	アンチーク・コレクター	P.317
58	息子に罪はない	P.404
59	獣使いジョブゲット	P.404
60	黄金の羽根を残して	P.405
61	闇に散りしものたち	P.405
62	新たなる朝	P.405
63	自暴自棄の吟遊詩人	P.406
64	古い歌碑	P.406
65	吟遊詩人ジョブゲット	P.406
66	傷ついたもの	P.407
67	誰がための鎮魂歌	P.407
68	時の輪の交わる処	P.407
69	プレリュード	P.427
70	未完成の円舞(ワルツ)	P.427
71	追想のポリフォニー	P.428
72	復活のステージ	P.428
73	祝福のフィナーレ	P.429
74	日輪を担いて	P.176
75	亡者の影	P.176
76	世界に在りて君は何を想うのか？	P.177



QUEST STORY GUIDE

ル・ルデの庭
Ru'Lude Gardens

The Grand Duchy of Jeuno

連続クエスト ジュノQ01 ▶ ジュノQ02 ▶ ジュノQ03 ▶ ジュノQ04 ▶ ジュノQ05 ▶ ジュノQ06

限界じいさんの試練

「限界じいさん」の異名をとるマートは、求める者に試練を授け、未知なる領域へ導いてきた。はたして彼の試練をすべて乗り越えた先に待つものは……。

Character

マート
老人ながら大公親衛隊の師範を務める、格闘の達人。見こみある若者に試練を与え、その時点での限界を突破させていく。

ジュノQ01 「限界への挑戦」
依頼者 マート

さまざまな体験を経た冒険者に、まだ成長の余地があると見たマートは、現時点での限界を越えるための試練を授けようと言う。その試練とは、「古代魔法のパピルス」「エクソレイの粘菌」「ボムの炭」の3つのアイテムを調達すること。冒険者は言われたとおりの品を用意し、己の限界をひとつ突破する。



⬆3つのアイテムはいずれも、強力なモンスターを倒さなければ手に入らない。

ジュノQ02 「すべての高い山に登れ」
依頼者 マート

前回の試練を突破した冒険者だが、マートによれば、真の限界とはまだこんなものではないとのこと。ならば新たな限界に挑むと言う冒険者に、マートは、北の地ザルカバードから3種の氷石を持ち帰るという試練を授ける。


⬅マートいわく、この試練はまだ限界突破のプロローグらしい。

ジュノQ03 「風の行方は」
依頼者 マート

冒険者が2度の試練を突破してから、しばらくの時が流れた。そろそろつぎの試練を授ける時期だと考えたマートは、オーク、クゥダフ、ヤグードという獣人3種の紋章をすべてそろえて自分のもとに持参するよう冒険者に言い渡す。


⬅紋章3種は、それぞれの獣人拠点で拾うことができる。

Next Page

Check マートの試練

ジュノQ01「限界への挑戦」からはじまる一連のクエストは、冒険者がその時点での上限レベルに近づくとマートの試練を受けることができ、突破すると上限レベルが上がる、というもの。なお、連続クエスト最後のジュノQ06「光とともにあれ」だけは、限界をすべて突破した冒険者の望みをマートがかなえるという後日談的な内容となっている(→P.300)。

◆ 必要レベルと新たな上限レベル

クエスト	挑戦に必要なレベル	新たな上限レベル
ジュノQ01「限界への挑戦」	50	55
ジュノQ02「すべての高い山に登れ」	51	60
ジュノQ03「風の行方は」	56	65
ジュノQ04「天かける雲のごとく」	61	70
ジュノQ05「星の輝きを手に」	66	75


⬆特定のアイテムを手に入れてくることが試練となっている場合が多い。

ジュノQ04「天かける雲のごとく」

依頼者　マート

今度の試練では、世界を股にかける必要があった。獣神印章を入手し、それを世界のどこかにいる4人に渡さねばならないのだ。冒険者は、マートの言葉をもとに4人を見つけ、獣神印章を渡した証拠品を持ち帰って試練を突破する。



←4人は事情を知っており、獣神印章と交換で人面石をくれる。

ジュノQ05「星の輝きを手に」

依頼者　マート

現在のジョブの「証」を入手した冒険者に、一騎打ちを挑むマート。冒険者が勝つと、マートは、とある船長の話をする。ジュノのみんなの笑顔を守りたい——その想いが"彼"を動かしていたのだった。



↑冒険者に1対1の勝負を挑むマート。老いたとはいえその実力は圧倒的で、ハンパな覚悟で挑むと夢想阿修羅拳で一蹴されてしまう。



←カムラナートとエルドナーシュの力で大都市に変貌したジュノ。それに疑問を覚えた「船長」は、己の力でこの地を守ろうとしているという。

ジュノQ06「光とともにあれ」

依頼者　マート

冒険者が、マートの最終試練を受けられるすべてのジョブで試練に合格した。マートは、冒険者のリクエストで文字どおり「脱帽」。いつか己の志を継いでほしいとの願いをこめ、愛用する帽子のひとつを冒険者に渡す。



←帽子を脱ぐマートだが、その様子は画面上では確認できない。

限界じいさんの試練　Fin

Check 捜すべき4人

「世界のどこかにいる4人」は、サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、セルビナorマウラの4地域からひとりずつ選ばれる。マートはヒントしか言わないので、それを参考に該当者を捜し出さなければならない。

マートのヒントは、その人物のクエストへの関わりかたなどがもとになっている。たとえば、「いつもクサい息を吐いている青年」なら、サンドリアQ27「吸血鬼護身術」で祈祷師のニンニクを食べているマロクディール。また、「ローブにブロンズサブリガをコーディネートする女」は、ファッションにうるさいバストゥークの少女ブリジッドのことで、ヒント文は彼女がバストゥークQ23「ブリジッドのファッションチェック」で要求する服装を示している。

Check「船長」の正体

マートは、「とある船長の話」として自分の過去を語っている。かつてジュノが貧しい漁村だったころ、彼は嵐の海でカムラナートとエルドナーシュを助けた。だが、ふたりがあまりに急激に街を変貌させたことを危険視し、ジュノを守るためにも、見こみのある若者を鍛えるようになったのだ。



↑カムラナートたちの目的を疑うマートだが、周囲の共感は得られなかった。

Column「山猫」シリーズの4つのクエスト

クエストのなかには、『アトルガンの秘宝』発売直前に挑戦可能となった、「山猫の〜」の名がつくものが計4つある。それらの内容はほぼ同じで、アトルガン皇国の傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」(→P.187)の宣伝のために、クエストを受けた国ごとに異なる色の山猫バッジをつけて人々に話しかける……というもの。報酬はバッジと同じ色の招待券となっており、これの所持数に応じた品物が、社長のナジャ・サラヒムからもらえる。

◆「山猫」クエスト一覧

国名	クエスト名	依頼者	バッジと招待券の色
サンドリア	山猫のいざない	アムティヤール	赤色
バストゥーク	山猫の誘惑	アリブムファリブ	青色
ウィンダス	山猫のウィンク	イブワム	緑色
ジュノ	山猫の招待	アジサーム	白色



↑宣伝時に聞けるセリフは、『アトルガンの秘宝』の設定や物語の基礎知識となるものが多い。

ジュノQ07 「北の地への導き」

依頼者 ラデヴパール

Character



ラデヴパール

水晶大戦でのツラい経験から、平和の記念碑を大切にしている老人。ズヴァール城の地図を持つ。

ラデヴパールは、北の地の災厄を取りのぞくべく、相応の実力者にズヴァール城の地図を託そうとしていた。冒険者は己の実力を示し、彼から地図を受け取る。



⬆片手剣フレイムデーゲンを入手すれば、ラデヴパールへの実力の証明になる。

ジュノQ08 「虚ろなる記憶」

依頼者 ハリス

関連 プロマシア1-2 「楼閣の下に」(→P.156)

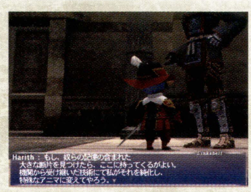
Character



ハリス

ジュノの錬金術師。アルマター機関とともに、「虚ろなるもの」の正体を探ろうとしている。

プロミヴォン内に棲息する実体のない存在「虚ろなるもの」。その正体を追うハリスのために、冒険者は虚ろなるものが落とす記憶の断片を入手し、彼に渡す。



⬆記憶の断片は、敵を弱体化させる「アニマ」と交換してもらえる。

ジュノQ09 「故郷に錦を」

依頼者 タイユージャ

関連 プロマシア3-2 「主のなき都」(→P.157)

Character



タイユージャ

ジュノ大公邸の給仕係。屋敷に滞在中の客人に変わった品を注文され、入手に苦労している。

アルマター機関の要人が最近公邸に迎え入れた客人は、店にはない珍品を求めているという。客人の世話をするタイユージャの頼みで、冒険者はそれらの品を用意することに。



⬆『プロマシアの呪縛』の進行しだいで、"要人"はナグモラーダかエシャンタールになる。

Check "客人"と注文

頼まれるアイテムは3～5種類で1セットとなっており、全5パターンから1セットがランダムで決まる。どれもヘンなものばかりだが、これらをほしがるのはどんな「客」なのか？　各アイテムに対するタイユージャの感想と、コンプリート後のタブナジア地下壕での会話などを総合するに、客人とはどうやらチェブキー兄妹らしい。

◆ **タイユージャに頼まれるアイテム**

パターンA	ゴブリンパン、ゴブリンパイ、ゴブリン風キノコ鍋、ゴブリン人形、ゴブリンの贋ギル
パターンB	カイゼリンのコスメ、チョコボの寝ワラ、魔法練習基本セット
パターンC	スノールジェラート、金剛稲穂、ダート、ニュモモちゃん
パターンD	東方の紙、銀の帯、殿様おにぎり、手裏剣
パターンE	ターコイズリング、スフェーンピアス、ナフィルのバッグ、フェルナン様の一日



⬆タイユージャは、冒険者が用意したセットごとに、異なる感想をもらす。



⬆チェブキー兄妹は、故郷へのおみやげとしてアイテムを用意させた模様。

Column 「神器」関連クエストについて

クエストのなかには、各ジョブ専用の技「ミシックウェポンスキル(以下、ミシックWS)」を会得するためのものがある。「神器<戦士>」のように、対応したジョブ名がタイトルについているのが特徴で、全20編あるものの、内容はどれも同じだ。

このクエストを行なうには、アサルト「ナイズル島踏査指令」で、「神器」と呼ばれる、各ジョブに対応した鎮魂武器を入手する必要がある。それを装備してジャンク屋マックビクスにいるザルスームに話しかけると、彼の細工で神器が半覚醒状態に変化。その神器を使いこんでから再度話せば、ザルスームが、武器からあふれ出した「器気」を「ミシックWS」という能力として冒険者にそそぎこんでくれるのだ。

◆ **ジョブごとに会得できるミシックウェポンスキル**

ジョブ	会得できるミシックWS
戦士	キングズジャスティス
モンク	アスケーテンツォルン
白魔道士	ミスティックブーン
黒魔道士	ヴィゾフニル
赤魔道士	ロズレーファタール
シーフ	マンダリクスタッブ
ナイト	ロイエ
暗黒騎士	インサージェンシー
獣使い	プライマルレンド
吟遊詩人	モーダントライム

ジョブ	会得できるミシックWS
狩人	トゥルーフライト
侍	十之太刀・乱鴉
忍者	カムハブリ
竜騎士	雲蒸竜変
召喚士	ガーランドオブブリス
青魔道士	エクスピアシオン
コルセア	レデンサリュート
からくり士	連環六合圏
踊り子	ピリッククレオス
学者	オムニシエンス



QUEST STORY GUIDE

ジュノ上層

Upper Jeuno

The Grand Duchy of Jeuno

連続クエスト ジュノQ10 ▶ ジュノQ11 ▶ ジュノQ12 ▶ ジュノQ13

時計塔を守れ

昔すさんでいたガルムートは、老人ナリヒラたちに支えられ、立派な時計塔整備人に成長した。だが、彼の生きがいである時計塔に、取り壊しの危機が迫る。

Character



ガルムート
時計塔整備士となり、人間不信から立ち直った青年。時計塔が壊されると聞き、ふたたび心を閉ざしかける。



ナリヒラ
時計塔の元整備士。ガルムートに仕事をまかせて引退したいまは、彼を温かく見守っている。



ガルネフ
天晶堂の一員。時計塔の油と引きかえに、オークの黄金マスクを要求する。



デリック
ジュノ商工会議所の受付。時計塔保存の嘆願書の作りかたを教えてくれる。

ジュノQ10 「デリケートな時計塔」(前編)

依頼者 ガルムート

ガルカの青年ガルムートは、時計塔の整備士として充実した日々を過ごしていた。あるとき、時計塔に必要な油を切らしかけるが、油は品薄で、天晶堂でしか買えそうにない。冒険者は、ガルムートの使いとして天晶堂へ向かう。



⬅ガルムートは、街の役に立てる己の仕事に誇りを抱いていた。

ジュノQ11 「天晶堂での取引」

依頼者 ガルネフ

天晶堂は時計塔の油をあつかっていたが、裏マーケットならではのルールがあるため、オークの黄金マスクと交換でなければ品物は渡せないと言う。冒険者はこの要求をのみ、時計塔の油を手に入れた。



⬅天晶堂のガルネフは、天晶堂独自のルールとして、物々交換を要求する。

ジュノQ10 「デリケートな時計塔」(後編)

冒険者が時計塔の油を手にガルムートのもとへもどると、時計塔取り壊しの話が持ち上がっていた。生きがいを失ったと感じ、がっくりと肩を落とすガルムート。時計塔保存の嘆願書に署名を集めれば、計画は中止できそうだが……？



⬅生きがいを奪われたガルムートは、以前同様、人間不信に。

Next Page

Check ガルムートとナリヒラ

3年前ジュノにきたガルムートは、自分の店を持とうと頑張っていたが、お金が貯まったところで悪質なサギに遭い、すべてを失った。人間不信となった彼を立ち直らせたのが、時計塔整備士のナリヒラだ。ナリヒラはガルムートを整備士の道に誘い、労働の喜びや、人の役に立つことの幸せを教えた。やがてナリヒラは引退したが、ふたりは固い絆で結ばれている。



⬆ガルムートはナリヒラに感謝し、ナリヒラはガルムートを見守っている。

Check 油の入手条件



「オークの黄金マスク」
オークの王族が着用する黄金のかぶと。形状が特殊なため、人間は装備不可能。

時計塔の油と交換できるオークの黄金マスクは、特定のオークを倒さなければ手に入らない。また、そもそも天晶堂を利用できるのは入会した者のみだ(→P.311)。

ジュノQ12 「署名を集めろ」

依頼者 デリック

時計塔取り壊し計画の中止を求めて、商工会議所を訪れた冒険者。署名を10人ぶん集めれば計画は中止できると言われ、時計塔保存の嘆願書を持って、街を駆けまわる。



⬆ガルムートを応援する者や時計塔自体を愛する者など、多くの人が署名を寄せてくれる。



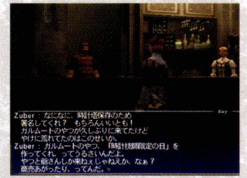
⬅10人ぶんの署名を集めた嘆願書を、商工会議所のデリックに提出。これで計画の中止はほぼ確定した。

Check 署名をくれる10名

嘆願書に署名をくれる人物は、ル・ルデの庭に1名、上層に6名、下層に2名、港に1名いる。上層の人々はガルムートをよく知っており、彼を思いやって署名する者がほとんど。ほかの場所の人々は、「困っている者に力を貸したい」との想いのほか、変化を推し進めるジュノの体制への疑問などが、署名の理由になっている。



⬆過去の歩みを大切にするラデヴパールは、自分の愛する平和記念碑を守るためにも、時計塔の保存に賛同する。



⬆ジュノ上層で署名してくれるズバー。彼の酒場「マーブルブリッジ」には入店制限があるため、署名集めは大変だ。

ジュノQ13 「時計塔と青年」

依頼者 ガルムート

冒険者のおかげで時計塔の取り壊し計画は白紙にもどったものの、そうとは知らぬガルムートは、仕事を奪われたと思いこみ、心を閉ざしたままだった。ガルムートをよく知る時計塔の前整備士ナリヒラは、彼に事情を説明し、「いまのお前は止まった時計だ」と叱咤。それを聞いたガルムートは反省し、時計塔を守ってくれた冒険者に感謝するのだった。



⬆老体にムチ打って一時的に現場に復帰したナリヒラは、落胆のあまり職務を放棄していたガルムートをしかりつける。

時計塔を守れ *Fin*

連続クエスト ジュノQ14 ▸ ジュノQ15 ▸ ジュノQ16

亡き夫の思い出

イルミダの亡き夫は、ロベタで気持ちを伝えるのが苦手だった。彼との思い出を胸に余生を過ごすイルミダだが、あるとき、夫の心を知る機会が訪れる。

Character



イルミダ
戦争未亡人。亡き夫の上司だったブランドルフの遺言で、その息子ウォルフガングから生活支援を受けている。

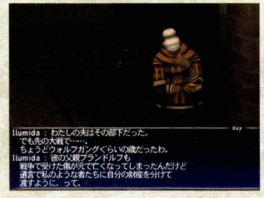


ルーリエット
女神聖堂で働く女性。原料のラノリンと交換で、キャンドルをゆずってくれる。

ジュノQ14 「亡き夫へのキャンドル」(前編)

依頼者 イルミダ

水晶大戦で夫を亡くし、親衛隊長ウォルフガングの援助を受けて暮らすイルミダ。彼女は、キャンドルに火をつけて亡き夫に一日の報告をするのを日課としていたが、あるときキャンドルを切らしてしまい、冒険者にお使いを頼む。



⬅イルミダの夫は、ウォルフガングぐらいの歳で戦死した。

Check ウォルフガングとその亡き父

イルミダを援助しているウォルフガングは、立派な人物だった父の跡を継いだため、その重責で心に余裕がないとされている青年だ。このクエストでは、彼の父がブランドルフという名で、戦災遺族の保障に心を砕いていたことが明かされ、ウォルフガングの苦悩を知る手掛かりとなっている(ブランドルフについてはP.222も参照)。

Next Page

ジュノQ15「キャンドルの原料」

依頼者　ルーリエット

イルミダにかわってキャンドルを入手するため、女神聖堂を訪れた冒険者。聖堂の女性ルーリエットから、キャンドルがほしいなら原料のラノリンと交換だと言われ、ラノリンを調達してきて目的を果たす。



←ラノリンは羊毛の脂を精製したもので、雄羊のモンスターを倒すと手に入る。

ジュノQ14「亡き夫へのキャンドル」(後編)

ロウソクを受け取ったイルミダは、「これで夫に一日の報告ができる」と喜び、冒険者にささやかな謝礼を渡した。

ジュノQ16「君への忘れもの」(→P.314)

依頼者　イルミダ

関連　ジュノQ45「マイ占い玉を作ろう!」(→P.313)

かつてイルミダが夫にもらった小箱は、長年開かずじまいだった。占い師クロウモロウと冒険者が小箱を開けてみると、なかには亡き夫からの手紙が……。何十年もの時を経た、夫の不器用な愛の告白を、イルミダは確かに受け止める。



←イルミダは、夫と同じく不器用なクロウモロウに助言する。

亡き夫の思い出　*Fin*

Check アダルュエルの手紙の文面

イルミダへ

何から書けばいいのだろう。私は昔から口下手の上、筆不精ときている。君も十分知ってるだろう？　イルミダ、君を大切に想っている。この想いをなんとか言葉にしようとするけどいつも喉元で止まってしまう。でも、この気持ちだけは本当だ。君と一緒に飲む朝の紅茶、うたた寝をする休日の午後、そんなささいなことがとても幸せだ。この先もずっと、そういう君との時間を大切にしたいが、今の世の中を考えるとそれは難しそうだ。僕がこの手紙を読んでいる君の側にいることができればうれしいが、それすらもままならないかもしれない。だから最後にこれだけは書いておかなくては。

愛している

面と向かってこの言葉を言えなかったことを本当にすまないと思っている。許してほしい。

アダルュエル

連続クエスト　ジュノQ17 ▸ ジュノQ18

姉弟と悪霊

結婚を間近にひかえたある日、突如悪霊に取りつかれたオーディア。その背景には、彼女の結婚を素直に祝福できない、ひとりの少女の複雑な想いがあった。

Character



ボーディン
ダボイ村の紋章を持つ少年。別人のようになった姉オーディアを心配し、もとにもどす手立てを探している。



オーディア
ボーディンの姉でアルブレヒトの許嫁。呪われてしまった。



アリスタ
アルブレヒトの妹。兄と結婚間近のオーディアに嫉妬する。



アルブレヒト
オーディアの婚約者。彼女の異変を知り、祈るだけだったが？



ネラフナジルフ
ジュノ親衛隊員。昔、同僚の呪いをランタンで解除した。

ジュノQ17「ダボイ村の紋章」

依頼者　ボーディン

関連　三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

獣人オークの本拠地ダボイの奥へ行こうとする冒険者だが、奥地への結界の封印を解くには、ダボイ村の紋章が必要だった。紋章はボーディンという少年が持っており、クァールの肉となら交換してくれるらしい。



←なぜクァールの肉が必要なのかわからないまま、紋章と交換することに。

Next Page

Check ミッションに必要なクエスト

このクエストは 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」をコンプリートするために挑戦する必要がある。ダボイ村紋章がないと、同ミッションで必要な魔晶石・メノ石が入手できないからだ。なお、なぜボーディンがダボイ村紋章を所有しており、クァールの肉をほしがるのかは、つぎのクエストに挑戦するまで明かされない。

ジュノQ18 「姉ちゃんを助けて」

依頼者 ボーディン

クァールの肉を求めていたのはボーディンの姉オーディアだった。彼女は悪霊に取りつかれていたのだ。同様の体験をした親衛隊員の話をもとに冒険者が悪霊をはらおうとすると、オーディアの婚約者兄妹が現れて悪霊を撃退する。



⬆オーディアの婚約者の妹アリスタが、解決法を知っていた。

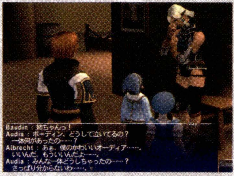
姉弟と悪霊 *Fin*

Check 「ジュノ親衛隊のランタン」

ジュノ親衛隊員から借りたランタン。火は消えている。エルディーム古墳の石造りの部屋にある4つの燭台から火をつけると悪霊を退散させられるらしい。

親衛隊員ネラフナジルフは、かつて同僚のアドリーが悪霊に取りつかれたさい、このランタンを用いて同僚を治した。冒険者もそれにならおうとするが、じつはオーディアの場合、この方法はかえって悪化を招いてしまう。正しい解呪方法は、彼女が悪霊に取りつかれる現場にいたアリスタが最初から知っていたものの、オーディアに兄アルブレヒトを取られたくないと内心思っていたので、解呪方法を告げずにいたのだ。

だが、婚約者のために教会で祈りつづける兄の姿を見てその愛の深さを知ったアリスタは、罪悪感に駆られて真相を告白。駆けつけたアルブレヒトは妹と一緒に悪霊をはらい、事態は解決する。



⬆正しい解呪方法が何だったのかは謎のまま。冒険者はムダ骨だったわけだが、終わり良ければすべて良し？

ジュノQ19 「傷ついたチョコボ」

依頼者 ブルートゥス

関連 ジュノQ58 「息子に罪はない」(→P.404)

Character


ブルートゥス チョコボ厩舎の親方。傷ついたチョコボを保護した。


オスカー 見習い調教師。親方のブルートゥスを尊敬している。


ディートムント 乱暴な調教師。ブルートゥスにチョコボの返還を迫る。

チョコボに乗りたいなら、先日拾ったボロボロのチョコボを手なずけてみろ——冒険者にそう告げたブルートゥス。冒険者は、何日もかけてチョコボの心身の傷を癒し、チョコボ乗り免許証を授かる。


⬆途中、チョコボの持ち主ディートムントが現れ、チョコボを返せと迫るが……。

Check チョコボの主人

ディートムントは、「チョコボはスパルタ式に鍛えるべき」との持論に従ってチョコボを手荒にあつかい、放置していた。それをブルートゥスが拾うと、ディートムントは所有権を主張。両者が対立したままこのクエストは終わるが、その後 ジュノQ58 「息子に罪はない」を経てふたりは和解する。



⬆己を傷つけた主人におびえるチョコボだが、のちに彼を助ける(→P.404)。

ジュノQ20 「逃げだしたチョコボ」

依頼者 ブルートゥス

Character


ブルートゥス チョコボの信頼厚い、厩舎の親方。一度逃げて以来様子がおかしいチョコボのことを心配する。

チョコボが1匹、エサの時間に逃亡した。冒険者が連れもどすが、何やら様子が荒々しい。調教師たちが、同じく様子がヘンなサンドリアのチョコボと引き合わせると、2匹はおとなしくなった。



⬆2匹は、互いに相手が野生のチョコボだと誤解したまま恋に落ち、相手に合わせようとして荒々しく振る舞っていた模様。

ジュノQ21 「信じるは己の腕」

依頼者 ブルートゥス

Character


ブルートゥス チョコボ厩舎の親方。若いころ、片手斧を駆使して野生のチョコボを保護し、厩舎を築いたという。

片手斧の隠れた名手ブルートゥスは、冒険者の片手斧の技量に目をつけ、斧の試用を依頼。冒険者がこれをこなすと、彼はいよいよその才能を認め、本気の腕試しを勧める。



⬆ブルートゥスに勧められたとおり、ウガレピ寺院で試練を受けた冒険者は、片手斧技「デシメーション」を会得する。

連続クエスト　ジュノQ22 ▶ ジュノQ23 ▶ ジュノQ24 ▶ ジュノQ25 ▶ ジュノQ26 ▶ ジュノQ27 ▶ ジュノQ28

フェローと近東の不思議な鏡

近東伝来の「鏡」を探すルト・ミュリラー。冒険者は彼女に協力するうち、鏡の持ち主――フェローやパロメッタと出会い、鏡をめぐる陰謀に巻きこまれていく。

Character



ルト・ミュリラー
美しいものに目がない、ミスラのお宝ハンター。とある組織の依頼で、近東の宝とおぼしき鏡の情報を集めるべく、冒険者に近づく。



フェロー
「導きの鏡」と呼ばれる鏡を、代々受け継ぐ人物。名前や種族、性別などは、プレイのしかたによって異なる(詳細は下記参照)。



パロメッタ
「鏡の守り手」として「冥闇の鏡」を守っていた男の娘。亡き父の鏡を探している。



ラウラーナ
パロメッタの母。夫亡きあと、娘と一緒にジュノを訪れ、上層で暮らしはじめた。

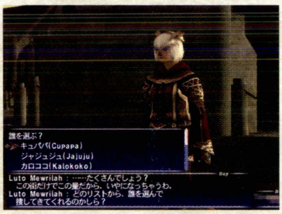


タリアセン
近東の鏡を研究していた古代の学者。鏡に魅せられるあまり、悪魔に魂を売った。

ジュノQ22「其の者の名は」

依頼者　ルト・ミュリラー

お宝ハンターのルト・ミュリラーが、冒険者に助力を求めてきた。彼女の持つ名簿からひとりを選び、その者がとある鏡を持っているか調べてほしいというのだ。冒険者が特定の人物を決めて情報を集めると、ルトはその働きぶりに喜び、自分たちは近東の鏡を狙っているので今後も協力してくれと話す。



⬆冒険者は、このとき情報を集めた人物と、やがて運命的な出会いを果たすことに……。

ジュノQ23「少女と鏡」

依頼者　ルト・ミュリラー

ジュノ上層に住む未亡人ラウラーナは、行方不明になった娘のパロメッタを捜していた。捜索に乗り出した冒険者は、情報をもとにエルディーム古墳へ向かってパロメッタを発見。彼女は冒険者の目の前で魔物に襲われ、そばにいた者が、冒険者と共闘して魔物を撃破する。その人物こそ、先日冒険者が調べていた、ルトの探す近東の宝の一種「導きの鏡」を持つ者だった。鏡の所有者は、冒険者とルトが鏡について調べていると聞いて興味を抱き、冒険者の相棒「フェロー」として、ふたりに力を貸すことを約束する。



⬅冒険者がエルディーム古墳に着くと、別の人物が先に、パロメッタを捜しに訪れていた。



⬆古墳にいた人物――フェローは、代々受け継いできた「導きの鏡」の力でパロメッタを発見したという。

Next Page

Check 未来の相棒が決まる

ここで冒険者が情報を集める人物は、つづく ジュノQ23「少女と鏡」で出会う"相棒"フェロー。その名前や外見などの要素は、クエスト中の会話で冒険者がどの選択肢を選んだかで決まっていく。

まずはルトと話すなかで、フェローの種族、性別、名前が決定。そのあとで特定の人物4人と順に話せば、会話中の冒険者の返答に応じてほかの要素が決まる。

◆ 会話中に決定するフェローの要素

決定する要素	会話相手
種族・性別・名前	ルト・ミュリラー
サイズ	アクタ
フェイスタイプ	クア・ダコンサ
性格・口調	レッドゴースト



⬆上層にいるビームという人物と最後に話せば、フェローの姿がビームの回想シーンに登場する。

Check 彼女が古墳にいた理由

パロメッタがエルディーム古墳を訪れていたのは、謎の男に誘われたため。男は、パロメッタの秘めた力を求め、魔物を使って彼女をさらおうとしたのだ(→P.308)。

ジュノQ24「導かれるもの」

依頼者 ルト・ミュリラー

フェローが持つ導きの鏡によると、近東の鏡はサンドリア方面にもあるという。情報を探る冒険者とフェローだが、鏡はオークに奪われたあとだった。どうやらその鏡には、魔物に力を与える性質があるらしい。オークから鏡を奪還する途中でドラゴンに襲われ、やむなく鏡を割る冒険者たち。ふたりがルトに報告していると、導きの鏡に冒険者の姿が……。フェローは冒険者に不思議な縁を感じ、今後も連絡を取り合おうと話す。



➡ドラゴンはオークから鏡を奪い、冒険者とフェローに襲いかかってきた。



➡フェローは、いつでも連絡が取れるようにとシグナルパールを冒険者に渡す。

ジュノQ25「双対の力」

依頼者 ルト・ミュリラー

割れた鏡の修復手段を求めてウィンダスの目の院を訪れた冒険者とフェローは、タリアセンなる者が書いた「鏡の伝承」という本のことを知る。その本によれば、近東の鏡は「冥闇の鏡」と「天光の鏡」の対の2枚。先日割れたのは冥闇の鏡で、修復には材料の金属、鏡面のような泉、そして鏡の守り手のみが知るまじないが必要らしい。そのまじないは、パロメッタが知っていた。彼女は、冥闇の鏡を守る使命を父から引き継いでいたのだ。



➡目の院の研究員リトポポは、豪華なディナーの礼として「鏡の伝承」を貸し出す。



➡父の死後に冥闇の鏡を失い、それを探していたパロメッタは、鏡の修復の手伝いを了承する。

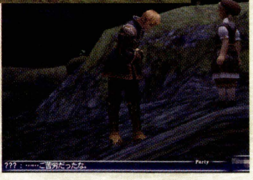
ジュノQ26「冥闇」

依頼者 ルト・ミュリラー

冥闇の鏡は「黒き神」の力を引き出す道具で、都市を壊滅させるほどの危険を秘める——「鏡の伝承」にはそう書かれていた。胸さわぎを覚えつつ、鏡の修復にのぞむ冒険者たち。材料を用意してメシューム湖でパロメッタがまじないを唱えると冥闇の鏡は修復できたものの、直後、その鏡を狙って謎の男が一同を襲撃。フェローの持つ導きの鏡の力で男は退散するが、パロメッタは昏倒してしまう。



➡冥闇の鏡を修復する舞台となる「鏡面のような泉」とは、メシューム湖だった。



➡鏡が修復されるが早いか男が現れ、鏡の力で攻撃魔法を立てつづけに唱える。

Next Page

Check フェローとの今後

フェローにもらったシグナルパールを使えば、フェローを呼び出してバトルで共闘できる。そうやってフェローと一緒に行動していると、しだいに互いの信頼関係が深まっていき、ジュノQ25「双対の力」〜ジュノQ32「カメレオンのまやかしを」に挑戦できるようになるのだ。

また、ふたりの信頼関係が深まれば、フェローと一緒に「虚ろなる闇」を調査したり、アジャーキンという作家にフェローとの冒険の模様を報告したりといったイベントの数々も行なえるようになる。

Check リトポポと豪華ディナー

リトポポは、「鏡の伝承」を貸す条件として、白パン、白身魚のシチュー、ウィンダス風サラダ、バイソンステーキ、雪山のロランベリー、サンドリアティーという、豪華フルコースディナーを冒険者たちに用意させる。「院長のトスカポリカにごちそうするため」とリトポポは言うが、これらはすべて彼女自身の胃袋に収まることに。ちなみに、リトポポの行動の一部始終はトスカポリカに筒抜け。

Check「黒き神」にまつわる伝説

『アトルガンの秘宝』で「黒き神」と言えば、「白き神」アレキサンダーと対をなす存在、オーディンのこと。伝説によると、両者が争うと天空に巨大な穴がうがたれ、地上には大いなる嵐が吹き降ろされて、最終戦争「ラグナロク」が起きたという(→P.188)。そしてパロメッタは、この伝説の一部を、鏡にまつわる伝承としてルトに話す。それらを総合すると、天光の鏡と冥闇の鏡は、伝説のなかで「嵐が砕け散ったさい天と地にわかれたふたつのかけら」とされているものに相当するらしい。



⬆パロメッタは、鏡の守り手である父から、興味深い伝承を教わっていた。

ジュノQ27「天光」

依頼者 ルト・ミュリラー

メシューム湖で男から受けた呪いでパロメッタは眠りつづけ、導きの鏡も沈黙した。事態解決の手掛かりを得るべく目の院を訪れたルトは、「失われた鏡」という本から新たな真実を知る。導きの鏡の正体は、鏡の守り手に力を封じられた天光の鏡だったのだ。本の記述を頼りに、導きの鏡の封印を解く冒険者とフェロー。だが、力がもどった鏡を手にふたりがジュノにもどると、パロメッタが例の男にさらわれたあとだった。



←「鏡の伝承」「失われた鏡」の著者タリアセンは鏡の悪用を画策していた模様。



➡父の霊と一緒に冥闇の鏡を守ろうとしたパロメッタは、鏡ごと連れ去られる。

ジュノQ28「伝える言葉」

依頼者 ルト・ミュリラー

冥闇の鏡ごとパロメッタをさらった男は、ク・ビアの闘技場で冒険者たちを待ち受けていた。冒険者とフェローは、襲いかかってきた男を、天光の鏡に助けられつつ撃破。パロメッタも目覚め、夢で父から鏡の守り手をまかされたと一同に告げる。

2枚の鏡は、持ち主であるフェローとパロメッタの手にもどった。鏡が示した己の運命の相手はパロメッタだったと気づくフェローだが、今後も冒険者と一緒に歩みたいと話す。



←冥闇の鏡の力を狙う男は悪魔ヴァサーゴと化し、冒険者とフェローを襲う。



➡たとえ運命の相手でなくとも、冒険者は大切な仲間――フェローはそう語った。

フェローと近東の不思議な鏡　Fin

Check タリアセンの野望

「失われた鏡」が書かれた当時の回想場面からわかるが、鏡の研究者タリアセンは、「黒き神」の力を入手しようとして冥闇の鏡に着目していた。そして、闇の力によって新しい肉体を得たタリアセンは、冥闇の鏡の力を引き出せるのがパロメッタだと知り、エルディーム古墳で彼女の拉致を試みて失敗。その後メシューム湖では、冥闇の鏡の奪取を冒険者たちにはばまれるもパロメッタに呪いをかけ、冒険者たちが留守のスキに彼女をさらったのだ。

Check ルトの取引の結末

一件落着後、ルトと天晶堂のアルドの密談場面が見られる。会話から、天晶堂がルトに鏡の捜索を依頼していたとわかるが、ルトは「鏡の行方はつかめなかった」とウソをつくのだ。鏡を天晶堂に渡すのが惜しくなったのか、それとも持ち主のフェローやパロメッタの心情を思いやってのことか……。



⬆天晶堂が鏡を探させていた事実は、極秘事項として処理される。

連続クエスト　ジュノQ12 ▶ ジュノQ29 ▶ ジュノQ30 ▶ ジュノQ31

フェローとの絆

近東の鏡をめぐって縁を持った冒険者とフェロー。友として、また好敵手として、ふたりは切磋琢磨する。

Character



ルト・ミュリラー
冒険者とフェローがめぐり会うきっかけを作ったお宝ハンター。自身の"仕事"のためにも、ふたりの様子を気にかける。



フェロー
冒険者の良き相棒かつライバル。冒険者の足を引っ張らないかと気を使いつつ、負けたくないとの思いも抱く。

その他Q12「真珠色の思い出」(→P.324)

冒険者とフェローは、依頼人に渡すべき肖像画をなくして困っていたディデリックに協力し、依頼人である老人ウムバートと交渉することになった。ふたりはウムバートの事情を聞き、彼の亡き妻の思い出の品や新たな肖像画を用意して、ウムバートを満足させることに成功。冒険者とフェローは、互いの協力で事態が解決できたことを喜び合う。

Next Page

Check フェローの"成長"物語

この連続クエストは、冒険者とフェローがさまざまな事件を経て互いに絆を深め合う……というもの。冒険者とフェローの信頼関係が深まれば挑戦できるようになり、ひとつクエストをコンプリートするたびに、フェローの上限レベルが少しずつ上がっていく。

ジュノQ29「ふたりの想い」

依頼者 ルト・ミュリラー

フェローが単身クフィム島へ腕試しに向かい、負傷した。単独行動の理由も告げず再度島に発ったフェローは、冒険者に助けられ、足手まといにならない力がほしかったと告白。クフィム島をフェローに紹介した老冒険家フォクルマンは、自分の昔の相棒もフェローと同じ想いだったと知り、疎遠だった相棒と和解する。



↑フェローもフォクルマンの相棒も、自分の力不足がイヤで、単独行動におよんだ。

ジュノQ30「心のシグナル」

依頼者 ルト・ミュリラー

最近冒険者によそよそしいフェロー。理由を聞き出したルトは、フェローに協力すると言って、冒険者を危険な場所へ行かせてしまう。あわてたフェローは冒険者を助けて事情を話し、日ごろの感謝をこめて手料理を振る舞う。


←完成する手料理が何なのかは、フェローの性格によって異なる。

ジュノQ31「竜虎相搏つ」

依頼者 ルト・ミュリラー

冒険者とフェローが出会ってしばらくの時が流れ、いまやルトからの簡単な依頼は、すべてフェローにまわっていた。経験を積んで自分の力に自信を持ったフェローは、最大のライバルである冒険者に1対1の勝負を申しこむ。



←フェローと冒険者は、ク・ビアの闘技場で真剣勝負を行なう。

フェローとの絆 Fin

ジュノQ32「カメレオンのまやかしを」

依頼者 ルト・ミュリラー

関連 バストゥークQ55「七つの緻密なトリックを」(→P.267)

Character



ルト・ミュリラー
ずる賢いお宝ハンター。ミレドシラッドとは数年前に知り合い、一緒に"仕事"する仲。



ミレドシラッド
「カメレオンのミレドシラッド」の異名を取る変装の達人。ルトとともに怪盗として各地の宝を狙う。

お宝好きのルト・ミュリラーは、怪盗としての顔も持っていた。そんな彼女の盗みの相棒が、変装した姿からもどれなくなってしまう。冒険者は変装を解くアイテムを探すが、彼は自力でもとにもどろうとして変装をくり返し、ついに本来の自分——変装の得意な怪盗「カメレオンのミレドシラッド」の姿を取りもどす。



↑登場のたびに姿を変えるミレドシラッド。フェローに化けてルトをもだます。

Check フォクルマンと相棒

フォクルマンの相棒ペンブロークは、40年前、結婚をひかえて単身クフィム島へ向かった。それは、相棒に助けられてばかりの己を歯がゆく思い、婚約者を守れる力を身につけようとあせったからだが、結果的にそのせいで婚約者は死亡。彼は重傷を負って口が利けなくなったため事情が話せず、フォクルマンと疎遠になっていたのだ。

Check フェローのサプライズ計画

冒険者に日ごろの感謝を示したいと考えたフェローは、内緒で料理の特訓をしていた。一方、フェローのシグナルパールがほしくなったルトは、それをもらう条件として冒険者の注意をそらすことになり、冒険者をクゥルンの大伽藍へ誘導。だが、フェローはルトが冒険者を危険な目に遭わせたことに怒り、シグナルパールをルトにあげないことにするのだった。

Check ミレドシラッド百態

ミレドシラッドはさまざまな姿に変身して冒険者やルトの前に現れるが、基本の変装は以下の3種類。これらに変身するための道具「変装グッズ」は、クエストの最後にミレドシラッドが冒険者にくれる。ちなみに、ミレドシラッドという名も、彼の変装時の名も、ドレミファソラシの階名を並びかえたものになっているのだ。

Character



ラファドシラッド
変装グッズ「ニット帽」を使って子どもに変身した姿。



ファソドシラッド
変装グッズ「眼鏡」を使って老人に変身した姿。



ドミミ
変装セット「銀のパンプス」を使って素敵な女性に変身した姿。



↑「ララブのしっぽ亭」でバイトするコグリナルグリは、ドミミに恋し、仕事が手につかなくなっていた。

ジュノQ33「ボルグヘルツの失われた魔手」

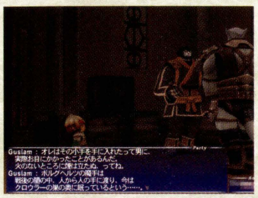
依頼者　ガスラム

Character


ガスラム
防具屋の雇われ職人。雑用仕事に飽き、先達の名匠ボルグヘルツにあこがれる。


ボルグヘルツ
30年以上前に活躍した希代の防具職人。「魔手」と呼ばれる小手を後世に遺した。

100年にひとりの名匠ボルグヘルツが作ったすばらしい小手が、世界のどこかにあるらしい。冒険者は、防具職人ガスラムのヒントをもとにして、ボロボロに古びた小手を発見。ボルグヘルツの霊と“契約”し、小手を修復してもらう。


⬅小手は水晶大戦以来、各地を転々としてきたらしい。


➡ボルグヘルツの霊が去ったのち、冒険者のジョブに沿った小手が手に入る。

ジュノQ34「謎の遺跡ソ・ジヤ」

依頼者　ミグリオロズ

関連　プロマシア3-5「神を名乗りて」(→P.159)

Character


ミグリオロズ
敬虔な修道士。冒険者をソ・ジヤの塔に向かわせる。

修道士ミグリオロズは、ソ・ジヤ遺跡の塔が重要な機能を持つのではと考えていた。彼は冒険者を信頼できる人物と見込んで、南西の塔の奥にある魔導器を動かしてくれと頼む。


⬆ミグリオロズは冒険者に鳳凰の腕輪を渡し、ソ・ジヤ遺跡の南西の塔を起動させる。

ジュノQ35「消えた銀星号」

依頼者　ネヴラ

関連　辺境Q07「黄金のたてがみ」(→P.345)

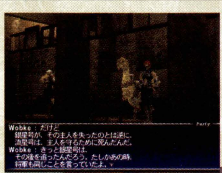
Character


ネヴラ
プリッシュの話がきっかけで、銀星号の子だという厩舎のチョコボに興味を抱いた少女。


プリッシュ
タブナジア出身の、パワフルな少女。厩舎のチョコボの出生を調べるようネヴラに言った。


ブルートゥス
チョコボ厩舎の親方。銀星号や流星号の秘密を知っている。

厩舎にいるチョコボの出生を調べれば、動物にも愛する心があるとわかる——そうプリッシュに言われ、興味を持ったネヴラ。彼女にかわって冒険者が調べてみると、昔、銀星号というチョコボが流星号というチョコボを命をかけて守り、2匹の愛の結晶として厩舎のチョコボが生まれたという事実が判明する。


⬅銀星号と流星号は、2匹とも死んだと思われていたが……。


➡ブルートゥスは、2匹を「悪い人」の目から隠そうとしてきた。

Check ジョブごとのちがい

このクエストは、ジョブ別のアーティファクト取得クエスト(→P.390)の2番目を引き受けたことがあると発生する。その時点の冒険者のジョブに応じて、タイトルの最後に<ジョブ名>がつき、小手を捜索する場所や最終的に手に入る小手が決まるのだ。

Check 起動か封印か

プロマシア5-3B-3「礼賛者」で判明するが、ソ・ジヤ遺跡の塔の起動は、クリスタルラインの流れを阻害せんとするエシャンタールの意向によるもの。また、『プロマシアの呪縛』が進行すると、ミグリオロズの依頼は「塔が開放されて危険だから大扉を封印してくれ」というものに変わり、冒険者に渡すものも鳳凰の宝珠になる。

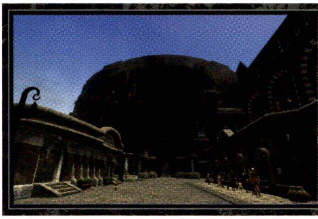
Check 銀星号と流星号

銀星号と流星号は、アタルフォーネ盗賊団の団長(→P.174)を討った賞金かせぎ——バストゥーク出身の「銀刀のイズメニオス」と、タブナジア出身の「黄金のたてがみ」ことブッキーチェブキーのチョコボだ。2匹は相思相愛だったが、流星号は盗賊団の残党から主人ブッキーチェブキーをかばって命を落とし、銀星号は先に死んだ主人イズメニオスを追って沼で亡くなった……とされてきた。

だが実際には、流星号はジュノのチョコボ厩舎で一命を取りとめ、銀星号はアタルフォーネ盗賊団の残党から流星号を守るべく、決死の覚悟で沼に飛びこんで残党を振り払った。その後、2匹は一緒になり、現在ジュノの厩舎にいるチョコボをもうけたのだ。

2匹を助けたブルートゥスはこれらの事情を知っているが、盗賊団の残党の目から2匹を隠すべく、事実を周囲に秘密にしている。


⬆盗賊団の残党は、銀星号なら流星号(とブッキーチェブキー)を見つけ出すと考え、利用しようとするも失敗した。



QUEST STORY GUIDE

ジュノ下層

Lower Jeuno

The Grand Duchy of Jeuno

ジュノQ36 「街燈ボランティア」

依頼者 ザウコ

Character



ザウコ

ジュノ警備隊の一員。街燈に灯をつける人物を捜す。

毎晩、ジュノの街燈を灯してまわるザウコ。冒険者は彼を手伝い、街の明かりをつけてまわる。



←21時から0時のあいだに、12本の街燈に火を灯していく。

Check 街燈をつけるのは誰?

誰もこのクエストを受けなかった場合、ザウコではなくひとりのミスラが、街燈に火を灯していく。

Character



ヴァナ・エガクリワ

街燈に火を灯すミスラ。仕事中だからと、いつも忙しそう。

ジュノQ37 「天晶堂入会」

依頼者 ゲビ・タモモエ

Character



ゲビ・タモモエ

宿屋「海神楼」の受付。じつは天晶堂の窓口係を兼ねている。

天晶堂の窓口は、宿屋「海神楼」に隠されていた。受付のゲビ・タモモエは、「見えているのに見えない場所」を見抜いた冒険者を認め、天晶堂に入会させる。



↑「見えているのに見えない場所」とは、選択肢に隠された空欄のこと。

Check ベドー行きと天晶堂

三国共通M4-1「魔晶石を奪え」でカムラナートから魔晶石3種を持ってくるよう頼まれると、天晶堂の頭領アルドが、任務達成に役立てろと言って「銀の鈴」というアイテムを冒険者にくれる。もっとも、銀の鈴だけではベドーの魔晶石のもとへたどり着けない。そこで、天晶堂の一員サッタルマンサルが、物々交換の形ながら冒険者に助け船を出してくれるのだ。

ジュノQ38 「ベドーの謎その1~2」

依頼者 サッタルマンサル

関連 三国共通M4-1 「魔晶石を奪え」(→P.124)

Character



サッタルマンサル

不親切な頭領アルドを見かね、冒険者に助言する、天晶堂の一員。

魔晶石を求めてベドーに行くことになった冒険者。それを知った天晶堂のサッタルマンサルは、特定の品と交換で、先へ進むためのアイテムをくれる。



↑「ベドーの謎その1」では妖光の数珠、「その2」では漆黒のマチネーがもらえる。

Check 「渡航免状」

この者はアルタナ四国協商に属す民であり、傭兵の任に当たるため貴国に渡航することを許可する。貴国領にて、正当なる保護と便宜を与えられるよう関係諸官に要請する。なお、この者が万一死亡せし時には、貴国は我が国へ通知する義務を負うものである。
ウィンダス連邦マウラ弁務官

マウラで使える渡航免状は、アトルガン皇国で売れそうな品を用意するか、50万ギルを払うかして入手できる。アイテムを用意する場合、「下級」「中級」「上級」の3つのクラスのいずれかを選び、要求されるアイテム群を用意することに。上のクラスほど、必要な数は少ないが入手の困難なアイテムが要求されるのだ。一方、50万ギルを払った場合は、皇都近郊のワジャーム樹林に直接飛ばされ、同地の地図も手に入る。

ジュノQ39 「アトルガン皇国へ」

依頼者 フォルセール

Character



フォルセール

冒険者のアトルガン皇国への渡航を手配する天晶堂の一員。

天晶堂が近東の国アトルガン皇国への輸送業に手を広げた。冒険者は渡航免状を得るべく奔走する。



←渡航免状はアトルガン皇国で売れそうな品と交換でもらえる。

連続クエスト　ジュノQ40 ▶ ジュノQ41

かばんの拡張

要望に応じて、冒険者のバッグを少しずつ拡張していくゴブリンの職人ブラフニクス。しかし、人の欲望には際限がなく……。

Character



ブラフニクス

「ジャンク屋マックビクス」にいるゴブリンの職人。特定のアイテムと引きかえに、冒険者のバッグを大きくしてくれる。

ジュノQ40「ゴブリンのかばん1～5」

依頼者　ブラフニクス

ゴブリンの仕立て屋ブラフニクスは、冒険者のバッグをいまよりも大きく改造してくれるという。ただし、バッグを1回拡張するには、4種のアイテムが必要らしい。指定されたアイテムを冒険者が提供すると、ブラフニクスはそのたびにバッグを拡張。ついには、ゴブリンたちが背負うものと同じ大きさにしてくれる。



⬆バッグを拡張してもらうたびに、冒険者が所持できるアイテムの上限が増える。

ジュノQ41「ヨバクリのかばん1～3」

依頼者　ブラフニクス

以前の改造では飽きたらず、さらに大きなバッグがほしくなった冒険者。そんな冒険者を「ヨクバリ」ならぬ「ヨバクリ」と呼んだブラフニクスは、指定したアイテムと交換で、冒険者のバッグを限界まで拡張していく。



⬅「ヨバクリ」とは、ゴブリン界で欲深な者をさげすむ言葉らしい。

かばんの拡張　*to be continued* (→P.447)

ジュノQ42「仕立て屋ゴブリン」

依頼者　ガットリクス

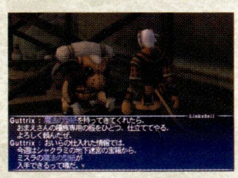
Character



ガットリクス

自称「ゴブリンのなかで最高の仕立て屋」。パブ「ゴブリンズゴブレット」にいる。

仕立て屋のガットリクスが、新作の装備品を作ろうと考えた。それにはダンジョンの宝箱にある「魔法の型紙」が必要だが、型紙の種類は種族や性別ごとに異なり、手に入るのは1週間につき1パターンだけらしい。冒険者は型紙を入手し、それに応じた装備品を仕立ててもらう。



➡ガットリクスの話をもとに、ほしい種類の魔法の型紙を取りに行く。



⬅クエストをコンプリートするたび、種族装備が1パーツもらえる。

Check バッグ拡張の基本

拡張の条件として要求されるアイテムは、金属材、皮革材、布材、宝石の4種で、バッグの段階が上がるほど貴重なアイテムが必要になる。また、クエストの依頼文にあるバッグの形容は、「ちょっと大きく」「もうちょっと大きく」「もっと大きく」「ゴブリンなみに大きく」「ゴブリン以上に大きく」と変化していくのだ。



⬆「ゴブリンのかばん5」では、冒険者は「ヨバクリ」と呼ばれるように。

Check「魔法の型紙」

古代の秘法で、宝箱を開けた者の姿を写し取った型紙。

魔法の型紙は種族や性別ごとに全8種類あり、入手できる候補地も3種類存在。手に入るのは1週間につき1種類のみで、入手できる種類もどこで入手できるかも、週ごとに移り変わっていく。ガットリクスは「今週は○○の宝箱から××の型紙が入手できるって噂だ」と教えてくれるので、それを参考に、自分がほしい装備の型紙を手に入れればいいわけだ。

◆ **魔法の型紙の移り変わり**

【種族・性別】
ヒューム男→ヒューム女→エルヴァーン男→エルヴァーン女→タルタル男→タルタル女→ミスラ→ガルカ（→ヒューム男にもどる）

【入手場所】
オルデール鍾乳洞→グスゲン鉱山→シャクラミの地下迷宮（→オルデール鍾乳洞にもどる）

連続クエスト ジュノQ43 ▶ ジュノQ44 ▶ ジュノQ45 ▶ ジュノQ46 ▶ ジュノQ16

素直になれなくて

タルット占い屋のチュルルと、水晶玉占い屋のクロウモロウ。互いに相手が気になりつつも、顔を合わせればケンカばかりの、ふたりの仲が進展するのはいつ?

Character



チュルル
タルット占い屋を営むタルタル女性。幼なじみである占い師クロウモロウが気になるものの、なかなか素直になれない。



クロウモロウ
占い玉で人の運命を見る、自称「占術学校創立以来の秀才」。チュルルに好意を寄せているが、つい憎まれ口をきいてしまう。



ルンガコプンガ
ある日突然チュルルの前に現れた、謎の青年。チュルルを何かに誘うが?

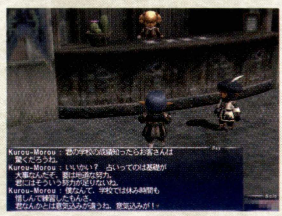


イルミダ
ジュノ上層に住む老婦人。亡き夫から贈られた魔法の小箱を大切にしている。

ジュノQ43 「タルットカード収集」

依頼者 チュルル

女占い師のチュルルは、タルットカードを用いた相性占いが得意だった。冒険者はチュルルに占ってもらうため、彼女からもらった5枚のカードを元手に隠者・王者・亡者・愚者の4種類のタルットカードを収集。さっそくチュルルに占いを頼もうとすると、彼女の隣家にいる占い師、クロウモロウがイヤミを言いにくる。



⬆チュルルの占術学校の成績が悪かったことを暴露し、商売の邪魔をするクロウモロウ。

ジュノQ44 「ゴミのおつかい」

依頼者 チュルル

仕事でたまった魔法廃棄物を、魔法ゴミ収集の日にうっかり出し忘れてしまったチュルル。いまやすっかり店の常連客となった冒険者に向かい、ガルレージュ要塞の焼却場へ行って直接ゴミを捨ててきてくれと頼む。



⬅チュルルはクロウモロウに見つかる前にゴミの始末を図る。

ジュノQ45 「マイ占い玉を作ろう!」

依頼者 クロウモロウ

チュルルの幼なじみのクロウモロウは、占い玉で人の未来を見るのが得意だった。冒険者はクロウモロウに占ってもらうため、アーリマンのレンズをシャクラミの地下迷宮で清めて、自分用の占い玉を作成。さっそく占いを頼もうとすると、チュルルが「私の未来も見ようとしないクセに」とクロウモロウを邪魔する。



⬆自分にくらべてクロウモロウは占い師としての実践経験が足りない、と断じるチュルル。

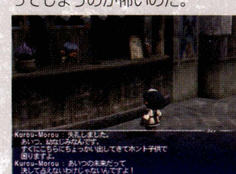
Next Page

Check 男心はフクザツ

クロウモロウは、チュルルの相性占いの腕前を暗にけなしたうえで、以前チュルルの占いで彼女と自分との相性がサイアクと出たことを根拠に、「占いは正確かもな」と笑いながら去っていく。これらのセリフは、「同業者としての対抗意識」と「異性としての好意」を同時に抱く、クロウモロウの屈折した想いから出たもの。本当は自分とチュルルの相性が悪くあってほしくないのに、彼女の占いで「サイアク」と出てしまったので、アテにならないと信じたいらしい。

Check 続・男心はフクザツ

ジュノQ43「タルットカード収集」でかいま見られたクロウモロウの複雑な心境は、チュルルの未来を占おうとしないところにも現れる。占術学校のエリートだった彼は、自分の占いに自信を持つがゆえに、ヘタに彼女の未来を知ってしまうのが怖いのだ。



⬆クロウモロウは、自分がチュルルの未来を占わないのには理由がある、と口ごもりながら話す。

ジュノQ46「なくしものはなんですか」

依頼者 クロウモロウ

大切な「角の髪飾り」を、魔法ゴミ収集の日にまちがって出してしまったクロウモロウ。いまやすっかり店の常連客となった冒険者に事情を話し、捨ててしまったものとまったく同じ髪飾りを持ってきてくれと頼む。



⬅クロウモロウはチュルルに気づかれぬよう代替品を用意する。

ジュノQ16「君への忘れもの」(→P.304)

ある日、ルンガコプンガという男がチュルルを何かに誘っていた。男に嫉妬し、チュルルがいかに大切な人か痛感したクロウモロウは、老婦人イルミダが持つ小箱を使ってチュルルに想いを伝えようとする。だがイルミダは、不器用でも素直な言葉が良いと助言。勇気をもらったクロウモロウは、チュルルのもとへ……。



⬆イルミダに勇気づけられたクロウモロウは、チュルルに「好きだ」と正面から告白するが？

素直になれなくて　*Fin*

Check 魔法の小箱の伝説

イルミダの持つ魔法の小箱は、ロベタな神様が想いを伝えるのに使ったとされる品で、「月の雫」でフタを開けると永遠の愛が約束されるという。ゆえに、ロベタなクロウモロウは、この箱で自分の想いをチュルルに伝えようとした。

Check 事の真相

クロウモロウがチュルルに告白した直後に、事の真相がわかる。ルンガコプンガは美容師で、髪型を変えるようチュルルを誘ったが、彼女は昔クロウモロウにホメられた髪型を維持したくて断っていた。つまり、ふたりは相思相愛なのだ。



⬆それでもまだ素直になれないふたりだが、これで一歩前進？

連続クエスト　ジュノQ47 ▶ ジュノQ48 ▶ ジュノQ49 ▶ ジュノQ06 ▶ ジュノQ50 ▶ ジュノQ51

カカシと少年

働き者のカーディアン「トゥー」は、水晶大戦時代の悲しい記憶を心の奥に宿していた。ある日、最愛の家族である少年のひとことで、その古傷が開く……。

Character



パンタプッタ
一家のひとり息子。最近反抗期のようで、昔からのお目付役であるトゥー・オブ・ソーズのことを、少しうとましく感じている。



トゥー・オブ・ソーズ
大戦時に作られた、心優しいカーディアン。パンタプッタの幼少時にティゲロバンゲロ家に拾われた。愛称は「トゥー」。



カール
飛空艇スタンプラリーのため各地をまわっている少年。



ナルル
ティゲロバンゲロ家のママ。愛用の鍋をなくしてしまう。



ティゲロバンゲロ
一家のパパ。かつて、停止していたトゥーを復活させた。

ジュノQ47「ひみつ魔術セット」（前編）

依頼者 パンタプッタ

父ティゲロバンゲロが拾った古いカーディアンのトゥーに、幼いころから面倒を見てもらってきたパンタプッタ。フクザツな年ごろになった彼は、親には内緒でケンカをくり返し、そんな自分をなだめようとするトゥーをうっとうしく思っていた。ある日、「ひみつ魔術セット」があればケンカに勝てると考えたパンタプッタは、冒険者に手配を頼む。



⬆どんなお使いでも喜んで引き受けるトゥー。しかしパンタプッタは、トゥーの優等生ぶりにいらだちを覚えていた。

Check パンタプッタと手紙

パンタプッタは、食材の買い出しからもどってきたばかりのトゥーに、自分の手紙を隣町まで届けに行かせる。その後、せっせとケンカの準備を整えて家を出ていくところを見ると、「手紙」とはどうやら果たし状だった模様。

Next Page

ジュノQ48 「子供との取引」
依頼者 カール

ひみつ魔術セットは、スタンプラリー参加のために飛空艇乗り場付近に集まっている子どもたちが持っていた。子どもたちのリーダー格であるカールに事情を話すと、彼は白石と交換でひみつ魔術セットをくれる。


↑子どものおもちゃを貴金属材である白石と交換させる、ちゃっかりしたカール。

ジュノQ47 「ひみつ魔術セット」(後編)

ひみつ魔術セットと母の特製お鍋を手に、ケンカに出ようとするパンタプッタ。制止するトゥーを「お前なんかいらない」と追い払ってしまう。

ジュノQ49 「主婦のこだわり」(前編)
依頼者 ナルル

晩ご飯のタルタル汁を作ろうとしたパンタプッタの母ナルルだが、料理に不可欠な特製お鍋が見当たらない。困ったナルルは、ウィンダスの調理ギルドで同じ鍋を手に入れてほしいと冒険者に頼む。


↑息子が特製お鍋を持ち出したとは知らずに、首をかしげるナルル。

ウィンダスQ06 「ロイヤルお鍋」(→P.276)～ジュノQ49 「主婦のこだわり」(後編)

自分の鍋を見つけたが穴が空いていたため困っていたナルルは、冒険者から新しい鍋を受け取り、トゥーがいないのを不思議がりつつ料理を作る。

ジュノQ50 「カカシがいない」
依頼者 パンタプッタ

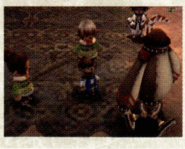
タルタル一家3人が家にそろっても、トゥーは帰ってこなかった。彼はパンタプッタに「いらない」と言われたことに心を痛め、みずから活動を停止してしまったのだ。自分の身勝手な発言を悔やむパンタプッタ。


↑停止して病院に運ばれたトゥー。たとえ治っても記憶は消えてしまうらしい。

ジュノQ51 「やさしいカカシ」
依頼者 パンタプッタ

壊れたトゥーを抱え、ウィンダスの手の院を訪れた冒険者。古くからのツラい記憶を引きずるトゥーを完全に治すには、製作時にかけられた魔法を解除し、新たに魔法をかけ直さねばならないらしい。手の院のアプルルと冒険者のおかげで、やがてトゥーは復活し、一家のもとに帰ってくる。一家と過ごしたころの記憶は失われたはずだったが、そのとき奇跡が……。


↑アプルルは、トゥーが止まったのはツラい記憶を抱えすぎて心が壊れたためだと話す。


➡記憶も新たに生まれ変わったはずなのに、トゥーはパンタプッタを覚えていた。

カカシと少年 *Fin*

Check 子どものブーム

現在、子どもたちのあいだでブームなのが、パンタプッタもほしがるおもちゃ「ひみつ魔術セット」と、飛空艇に乗って各地のスタンプを集める「飛空艇スタンプラリー」。カールはその両方を押さえた、子ども界の最先端を行く少年だ。

Check お鍋のゆくえ

ナルルの特製お鍋は、いつもケンカに勝てないパンタプッタが、兜がわりにしようと持ち出した。しかし、しょせん調理道具でしかない鍋には大穴が開き、パンタプッタはまたも負けてしまった模様。

Check トゥーの過去

トゥーは、水晶大戦中の戦闘要員として世に送り出されたが、優しい心を持つがゆえに戦いをこばんで上官に不要あつかいされ、ショックで停止した過去を持つ。そんな当時のツラい記憶が、パンタプッタのひとことでよみがえり、活動を止めてしまったのだ。


↑人を傷つけるのをイヤがったトゥーは、役立たずと言われて追い出された。

Check トゥーの奇跡

かつて上官の言葉に傷つき活動を止めていたトゥーにとって、パンタプッタは、一家で最初に覚えた者であり、「面倒を見る」という新たな生きがいを与えてくれた存在だった。だからこそ、生まれ変わったトゥーの記憶の片隅にも残っていたのかもしれない。


↑ティゲロバンゲロ家の一員となったトゥーは、愛に包まれて過ごしてきた。

連続クエスト　ジュノQ52 ▸ ジュノQ53

伝説の武神

白、紫、茶、黒の順にランクが上がる、モンクの帯。その最高ランクである黒帯にこれまでたどり着けた者は、「武神」と呼ばれる人物のみだという。

Character



ボラ
天晶堂の一員で、護身術の指南役。冒険者に、茶帯を入手するための試練を授ける。



アトリトゥトリ
宿屋「海神楼」の宿泊客。アイテムと交換で「武神」の情報をくれる。少年に見えるが正体は？

ジュノQ52「腕におぼえあり!」

依頼者　ボラ

関連　バストゥークQ47「猛き獣の拳を」(→P.265)

天晶堂バストゥーク支店が出した試練を突破し、モンクの装備品である紫帯を授かった冒険者。それを知った天晶堂ジュノ本部のボラは、さらに上位の茶帯を渡す条件として、「ヌエの牙」「モルボルガーのつる」「ドードーの皮」を持ってくるよう冒険者に申し渡す。冒険者はこれに応え、茶帯を授かるのだった。



⬆茶帯はモンクの装備品として非常に優秀であり、それだけに入手も難しい。

ジュノQ53「武に賭けた想い」

依頼者　アトリトゥトリ

茶帯よりさらに上位の装備品である黒帯は、「武神」と呼ばれる伝説の格闘家が持っているらしい。冒険者は、武神のことを知っているというアトリトゥトリの注文につぎつぎと応え、ついに黒帯を手に入れる。



⬆アトリトゥトリは、武神に会わせる条件だと言って、まずは「ウィルムの逆鱗」を持参させる。



⬅アトリトゥトリに言われて武神の弟子たちに会った冒険者は、彼らの助言で、希少な品を用意することに。

伝説の武神 *Fin*

ジュノQ54「本当の愛を求めて」

依頼者　オダセル

Character



オダセル
「宝石店のクシャマ」の3人の看板娘に心を奪われている若者。

宝石店の美人3人娘を狙うオダセル。一番自分に気のある娘に告白しようと考え、冒険者に用意させたカメレオンダイヤで、娘たちの心を知ろうとする。



⬆カメレオンダイヤをにぎりしめれば、相手の気持ちがわかるというが……？

Check「武神」とふたりの弟子

じつは、武神との仲介役を名乗り出たアトリトゥトリこそ武神その人。彼は武神に会わせるためと言って条件を出し、冒険者が黒帯にふさわしいかどうか確かめていたのだ。途中、「バストゥークのめちゃくちゃ元気なお爺さん」デーゲンハルト(→P.257)と「すっごいインチキくさい、条件ばっかり出してるイヤなヤツ」マート(→P.299)の2名が30年前に武神に師事したとわかるが、彼らの年齢を考えるとアトリトゥトリの歳はいったい……。

Check ダイヤが示すもの

オダセルにカメレオンダイヤを使えと勧めたのは、彼のナンパな恋心を見抜いたプリッシュ。彼女の言葉に従いカメレオンダイヤを用意したオダセルは、ダイヤが変色したのを見て、「相手は自分に気がある」と思いこむ。もっとも、カメレオンダイヤは温度に反応するだけの品。つまり、美人と話して緊張したオダセルの体温が上がったにすぎないのだ。

結局オダセルは、フラれずにすみそうな娘に告白しようとし、自分への想いを知るのに道具に頼ったあげく、相手が自分を好きだと思いこみ……と、ひとりよがりの恋に終始していた。そんな彼を手助けしたむくいか、クエスト後の冒険者の称号は「ナンパな愛を解いた者」になってしまう。



⬆店員のアーデルフリートと話すうちにダイヤが変色したため、オダセルは彼女が自分を好きなのだと思いこむ。

ジュノQ55 「冤罪」

依頼者 オマー

Character



オマー
釣り好きな男。幻の魚を釣ったが仲間に信じてもらえず、証明する勇気も出せずにいる。



プリッシュ
人の心を読み取る不思議な少女。オマーの心を読み、彼の言葉を証明しようとするが？

己の釣果を仲間に疑われて落ちこむオマー。彼は、自分の正しさを証明してくれると言うプリッシュに自分の大切な釣竿を貸したが、釣竿がもどらないため、彼女が売り払ったのではと疑う。冒険者はオマーの釣竿を見つけて、プリッシュの無実を証明。それを知ったオマーは、釣り人としての誇りを守る大切さに気づき、冒険者とプリッシュに感謝する。



⬆プリッシュは「クフィム島で三眼魚が釣れる」という話を実証するも、釣竿をモンスターに奪われてしまったらしい。

Check 誇りを守るため

オマーは東サルタバルタで幻の三日月魚を釣ったが仲間に相手にされず、「クフィム島で三眼魚を釣れば信じてやる」と言われていた。クフィム島は手ごわいモンスターも釣れる危険な場所。そこまでして己の誇りを守りたくないと思っていたオマーだが、彼のかわりに危険な釣りに挑んだプリッシュや、彼女の潔白を証明した冒険者を見て、考えを改めるのだ。

ジュノQ56 「魔法人形「みとどけくん」」

依頼者 ラクルラコル

Character



ラクルラコル
自称「エリート街道を突き進むウィンダス期待の超新星」。夢は元老院議員就任。

ウィンダス口の院のラクルラコルが、魔法人形「みとどけくん」を使って各地の悪名高いモンスターのデータを集めるよう、冒険者に依頼した。ラクにデータを集めて昇進試験に受かろうともくろんでのことだったが、その魂胆は見抜かれており……。



➡これで難関を突破できた、とほくそ笑むラクルラコル。



⬅だが、「みとどけくん」を通じ、恐ろしい博士がラクルラコルを監視していた。

Check 「魔法人形「みとどけくん」」



ラクルラコルから預かった魔法人形。本体に登録されたモンスターを倒すことで、戦闘データが記録される魔法がかけてある。

データが記録されたこの人形を提出し、口の院の昇進試験をパスしようとしていたラクルラコル。だが、それに気づいたシャントットが、ラクルラコルの不正を人形を介して「見届け」たため、彼のもくろみは水泡に帰してしまう。

ちなみに、このクエストは各地の強敵を16体も倒さなければならない大変なものだが、そのせいか報酬は59630ギル——すなわち「ご苦労さん」とかけたものになっている。



QUEST STORY GUIDE

ジュノ港

Port Jeuno

The Grand Duchy of Jeuno

ジュノQ57 「アンチーク・コレクター」

依頼者 イマスケ

Character



イマスケ
ジュノ港にいる老骨董品鑑定家。アンティークに目がない。

鑑定家の老人イマスケが、古書市でデルクフの塔の地図を入手した。彼は冒険者がデルクフの塔へ行くと知り、同地の地図をカイザーソードと交換してくれる。



⬆イマスケは、"アンチークな武器"であるカイザーソードをほしがっていた。

Check イマスケが求める剣

イマスケがほしがるカイザーソードは、クフィム島のイビルウェポン族が落とす片手剣。アンティークと呼ぶには無骨だが、それもイマスケの趣味には合っている？

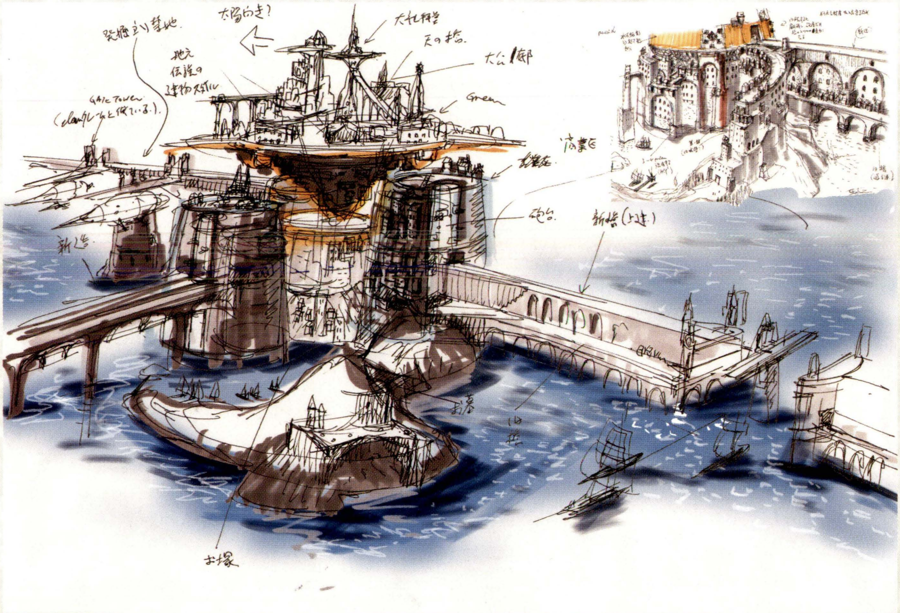


⬅柄がなく、にぎり手からそのまま刃が突き出た形状となっている。

FINAL FANTASY XI ART GALLERY

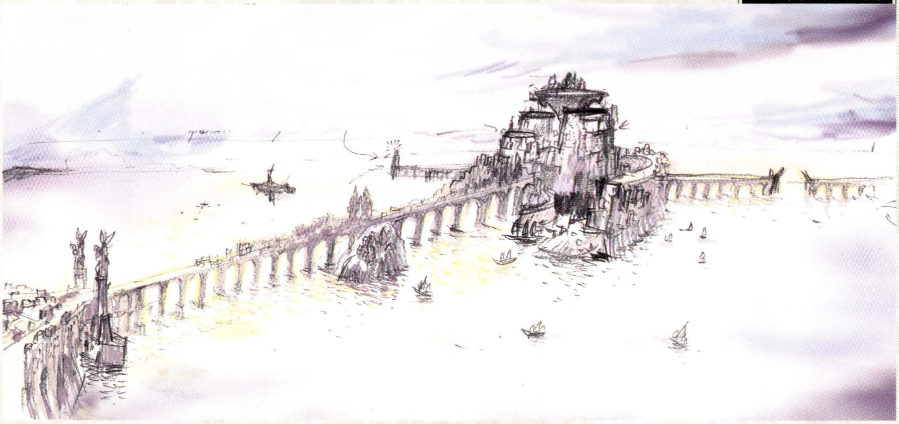
設定原画ギャラリー

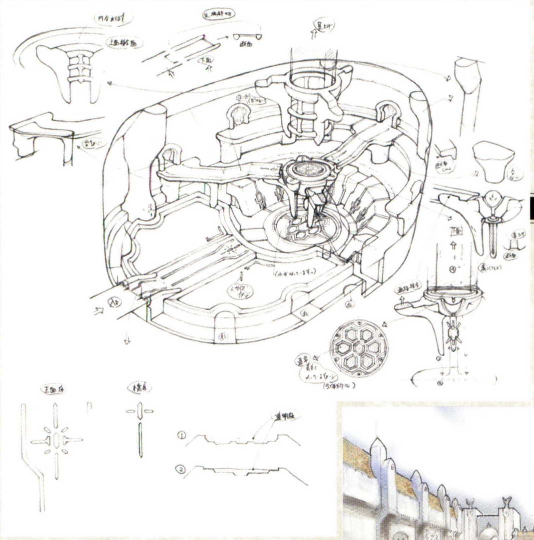
～ジュノ大公国編～



ジュノ大公国

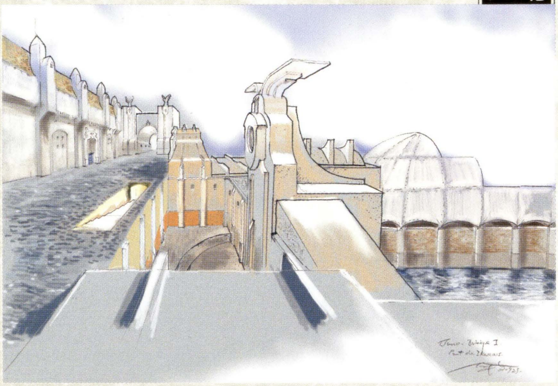
ジュノ大公国・遠景



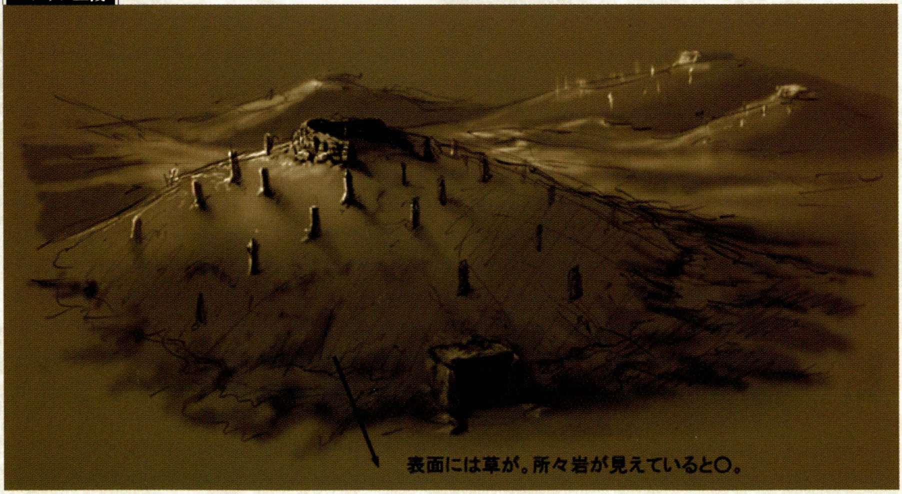


デルクフの塔・天輪の場

ジュノ港



バタリア丘陵



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

その他クエスト

Others

中央二大陸と各地にちらばるストーリー

「その他クエスト」には、クォンとミンダルシアの両大陸に存在する集落や周辺地域で展開するクエストが集まっている。それらの物語には、土地ごとの特色が現れたものが多い。たとえば、機船航路の発着港であるセルビナやマウラでは海に関わる話が、亡国の生き残りが暮らすタブナジア地下壕では、往時のタブナジア侯国を懐古するような話が展開するのだ。また、本来は敵対しているはずの獣人が冒険者に頼みごとをするクエストがあるのも、特徴のひとつと言える。



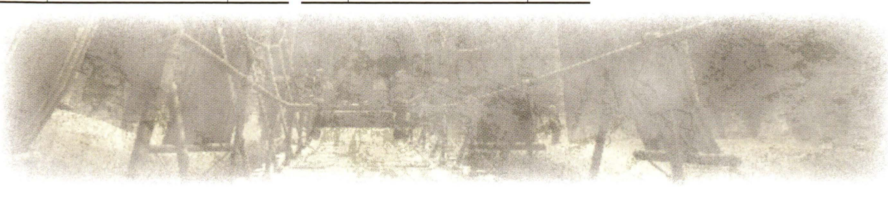
←クエストの過程で各獣人の指導者が冒険者を気に入り、仲間に誘う場面も。

◆ その他クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	ある老人の回想	P.321
02	ある冒険者の足跡	P.321
03	根性試し	P.321
04	品質管理	P.322
05	リサイクル	P.322
06	補給物資	P.322
07	救出	P.322
08	港の落とし物	P.323
09	プレゼント	P.323
10	本当のプレゼント	P.323
11	ハラキリ	P.324
12	真珠色の思い出	P.324
13	ごうつくばあさん	P.325
14	安否	P.325
15	釣り人の心	P.325
16	ある陶芸家のこだわり	P.326
17	古物商オルランド	P.326
18	呪われた人形	P.326
19	折れた釣り竿の謎	P.326
20	料理人ライチャード	P.327
21	料理の道	P.327

No.	クエスト名	掲載ページ
22	飽くなき追求	P.327
23	その名はヴァルゲール	P.328
24	その腕前	P.328
25	手がかり	P.328
26	基本	P.328
27	海からの贈り物	P.329
28	タブナジア侯国騎士団	P.329
29	巨大な影の正体	P.329
30	愛する君達へ	P.330
31	秘めたる想い	P.330
32	微笑みの模像	P.330
33	しとやかな傀儡	P.331
34	ふたりはいつか	P.331
35	スカリーX	P.331
36	失われた料理	P.332
37	信仰と信頼と	P.332
38	誠実なる予告を	P.332
39	空に浮かぶ岩塊	P.333
40	その翼、空高く	P.333
41	招かざる影たち	P.333
42	神の御許に	P.333

No.	クエスト名	掲載ページ
43	罪狩りたちの舞踏曲	P.334
44	罪狩りたちの鎮魂歌	P.334
45	古の秘術	P.334
46	モグ祭りが近いクポの巻	P.335
47	ピクニックに行きたいクポの巻	P.335
48	世界は広いクポの巻	P.335
49	鐘楼の名残	P.336
50	神在月	P.336
51	オークの謙譲	P.337
52	クゥダフの博雅	P.337
53	ヤグードの勇胆	P.337
54	ゴブリンの仁義	P.338
55	ミスラの大好物	P.338
56	スノールと狩人	P.338
57	ズィーロゾックの冒険	P.339
58	ズィーロゾックの思い出	P.339
59	ズィーロゾックの帰還	P.339
60	雷の試練	P.416
61	雷の試練・改	P.417
62	グリモアを継ぐもの	P.431





QUEST STORY GUIDE

セルビナ

Selbina

Others

その他Q01 「ある老人の回想」

依頼者 イザシオ

関連 その他Q13 「ごうつくばあさん」(→P.325)

Character



イザシオ

セルビナの波止場に立つ老人。駆け出しの冒険者に、とある技術を教えているという。

「生き残るための技術」を教わりたいなら、相応の実力を証明する品を集めてみせよ——イザシオから課題を出された冒険者はそれを達成し、サポートジョブの技術を授かる。



⬆イザシオは過去の反省から、冒険者たちにサポートジョブの技術を授けてきた。

その他Q02 「ある冒険者の足跡」

依頼者 アベラルト

Character



アベラルト

セルビナの町長。ヴァナ・ディール世界地図の基礎を作った冒険家を研究中。

冒険者の訪問を受けた町長のアベラルトは、世界地図の基礎を作った男グィンハム・アイアンハートについて研究していると話す。そして、グィンハムが各地の石碑に残した言葉を粘土で写してきてほしいと依頼。冒険者が碑文を写した粘土板を持ち帰ると、喜んでそれを引き取ってくれた。



⬅アベラルトは、敬愛するグィンハムの偉業について語った。



➡各地にある石碑には、その土地にまつわるグィンハムの言葉が刻まれている。

その他Q03 「根性試し」

依頼者 デヴィアン

Character



デヴィアン

セルビナの裏路地にいる男。賭博まがいの根性試しを冒険者に持ちかけて日銭をかせぐ。

冒険者に出会ったデヴィアンは、金を賭けた根性試しを持ちかける。その内容とは、ダボイに隠した「ど根性サンダル」を制限時間内に見つけてくるというものだった。



⬆デヴィアンとの賭けに勝った冒険者。ちなみに、賭け金と制限時間は冒険者自身が選べる。

Check イザシオの過去

かつてのイザシオは、どこかの国に仕える高名な騎士だったという。しかし、彼は栄誉と引きかえに他人のねたみを買い、家族も友人も守れずに失って、国を離れてセルビナで失意の日々を送っていた。そんなとき、昨今の獣人勢力の強大化に危機感を覚えたイザシオは、獣人との戦いの最前線にいる冒険者たちに、自分が持つ技術を教えはじめる。それは、自分と同じ悲しみをくり返させないよう、冒険者たちに愛する者を守る力を与えたいと思い立ったからだ。

Check 「生き残るための技術」

イザシオが教えてくれる「サポートジョブ」の技術とは、メインとなるジョブ以外に、もうひとつのジョブの能力を補助的に使えるようにするもの。これを修得すれば、ふたつのジョブの力を使うことが可能になるのだ。ちなみに、マウラで発生する その他Q13「ごうつくばあさん」でも、この技術を教えてもらえる(→P.325)。

Check アイアンハート親子

アベラルトが研究しているグィンハム・アイアンハートは、クォン大陸全土を踏破して地図を描き、「世界に安全をもたらしたもっとも危険な男」と称された冒険家だ。彼自身はクォン大陸の最北の地バルドニアにて死をとげたが、その志を継いだ娘エニッド・アイアンハートがミンダルシア大陸の地図を完成させ、親子二代で世界地図の基礎を築いた。現代の冒険者たちが使っている地図も、このアイアンハート親子が完成させたものを基礎にして作られたのだ。

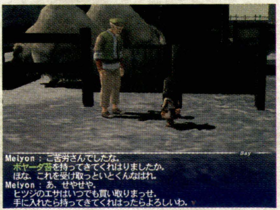
その他Q04「品質管理」

依頼者 メリオン

Character
メリオン

セルビナの職工ギルドショップを経営する老人。ギルドで飼育するヒツジの面倒を見ている。

職工ギルドショップのメリオンは、飼育しているヒツジから良質の羊毛を取るため、良いエサを調達してほしいと冒険者に依頼する。冒険者は、彼から指定されたエサを届けた。



⬆エサはいつでも買い取ると言うメリオン。南方なまりが強い口調が特徴的だ。

Check メリオンのこだわり

メリオンいわく、冒険者たちから仕入れている大羊の毛皮や羊毛は品質にバラつきがあるので、織物の素材としてあつかいにくいらしい。そこで、つねに一定水準以上の羊毛を確保するために、彼はエサにまでこだわってヒツジを育てているわけだ。

その他Q05「リサイクル」

依頼者 ロメオ

Character
ロメオ

口やかましいおじさん。冒険者たちが捨てる初心者用の装備品をリサイクルしようと考えた。

ロメオから依頼を受けて、冒険者は新米冒険者に支給される装備を収集。それらを受け取ったロメオは、新米たちのために、収集した装備品をもう一度役立てたいと言う。


⬆どんなものも簡単に捨ててはいけない、何か使い道があるはずと訴えるロメオ。

Check モノを大切に

オニオンソードなどの"オニオン"と名前につく武器や腰防具の白帯は、冒険者が最初から所持している初心者用の装備品だ。それだけに性能が低く、すぐに捨てられてしまうことが多い。そういった、モノを大切にしない風潮が気に入らないロメオは、独自にリサイクル活動を行なっているのだ。

ちなみに、クエストの報酬として彼からもらえるのは、調度品のくずかご。このくずかごは、家具としてモグハウスに置くと、アイテムの収納数が増えてモノを捨てずにすむようになり、製品から素材を還元するクリスタル合成法「分解」の成功率も上がるという、いわばリサイクル活動を支援する効果を持つ。まさに、このクエストにぴったりの報酬だ。

その他Q06「補給物資」

依頼者 ヴンター

Character
ヴンター

機船航路の荷役として港で働く男。機船の出港に備え、乗組員の食糧となる果実ロランベリーを集めている。

食糧調達を冒険者に頼んだヴンターは、クロウラー族が貯めこんだ年代物のロランベリーが良いと話す。冒険者はクロウラーの巣に向かい、果実を採ってきた。


⬆水分が多く栄養価も高いロランベリーは、航海食として最適らしい。

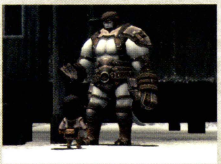
その他Q07「救出」

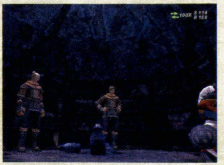
依頼者 サンダーホーク

Character
サンダーホーク

町長宅に詰める警備兵。近ごろ頻発しているクゥダフによる行商人の襲撃に、頭を痛めている。

警備兵のサンダーホークは、声をかけてきた冒険者に、クゥダフにさらわれたふたりの行商人の救出を頼む。現地へ向かった冒険者はクゥダフの将軍を倒して牢を破り、商人たちを救出。彼らから頼まれた荷物をセルビナに持ち帰ると、商人たちも自分の足で逃げもどってきた。


⬅商人の救出は、本来は自分たちの仕事だと恐縮するサンダーホーク。


➡冒険者に助けられた商人たちは、重い荷物さえなければ自力で逃げると言う。

Check クゥダフの将軍

Character
デ・ビュ・ヘッドハンター

首集めのデ・ビュ。人間の首をコレクションするという将軍。

行商人たちを閉じこめた牢のカギはクゥダフの呪符と呼ばれるもので、デ・ビュ・ヘッドハンターが持っている。このクゥダフの将軍は、水晶大戦にも参戦した古兵。当時は、ベドー突撃兵団を率いる猛者として名高かったという。

連続クエスト その他Q08 ▶ その他Q09 ▶ その他Q10

愛は大海を越えて

セルビナに暮らす青年オスヴァルトには、機船航路をはさんだ対岸の港町マウラに住む恋人がいた。そんな彼の恋路の悩みを、冒険者は解決していく。

Character



オスヴァルト
マウラにいる恋人を想うセルビナの青年。何かにつけてノロケ話をする。



ザルドン
漁師ギルドにいる頑固な老ガルカ。セルビナで一番の物知りらしい。

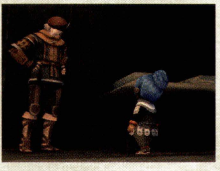
その他Q08 「港の落とし物」

依頼者 オスヴァルト

困った様子のオスヴァルトに声をかけた冒険者は、海に落とした大事な指輪を捜してほしいと頼まれた。港の漁師の紹介でザルドンに相談すると、彼は光るものを何でも飲みこむ悪食の魚グリーディのことを話し、セルビナで釣りをしていれば、ひょっとしたら指輪を飲んだ魚に当たるかもと助言。港で竿を垂れ、太ったグリーディを釣り上げた冒険者がそれをザルドンにさばいてもらうと、なかから指輪が転がり出てきた。



⬅ザルドンもうまくいくとは思っていなかったようで、本当に指輪が出てきて驚く。



➡指輪を取りもどしたオスヴァルトは、いつか恋人に渡すのだとノロケる。

Check 愛を釣り上げて

太ったグリーディの腹のなかから出てきた指輪をオスヴァルトに届けると、彼にはマウラに住む恋人がおり、海に落とした指輪を婚約指輪として彼女に贈るつもりだったとの話が聞ける。そんな経緯もあってか、このクエストをコンプリートすると「愛のキューピット」という称号がもらえるのだ。

その他Q09 「プレゼント」

依頼者 オスヴァルト

関連 その他Q14 「安否」(→P.325)

また何か悩んでいるオスヴァルト。冒険者が話を聞いてみると、彼の恋人に元気がないらしい。おいしいものを食べさせて恋人を元気づけたいというオスヴァルトの依頼を受け、冒険者は料理の材料となるオドリタケを調達してくる。



⬅オドリタケは、キノコ族のモンスターなどから取れる食材だ。

Check キノコで愛を救って

冒険者からオドリタケを受け取ったオスヴァルトは、これで宿屋の料理長に料理を作ってもらえると喜び、冒険者に報酬を渡すとともに礼を言う。そのときにオスヴァルトが口にする「愛の救世主」という言葉が、そのままクエストをコンプリートしたときにつけられる称号となっている。

Check オスヴァルトの恋人

マウラに住むオスヴァルトの恋人とは、その他Q14「安否」に登場するセレスティーナのこと。彼女にはとある心配事があり、そのせいで元気がなく、オスヴァルトに心配されている(→P.325)。

その他Q10 「本当のプレゼント」

依頼者 オスヴァルト

オスヴァルトの恋人は料理を喜んでくれたが、浮かない顔のままだという。そこでオスヴァルトは、シャル貝から採った真珠をネックレスにしてプレゼントすることを思いつき、冒険者に貝を持ってきてほしいと頼む。ザルドンからシャル貝の棲息地を聞いた冒険者は貝を調達し、それをオスヴァルトに届けるのだった。



⬆その後オスヴァルトの恋人は元気になったらしく、彼はようやく指輪を渡す決意を固める。

Check 愛のジンギスカン!

3度にわたって、冒険者に恋路を救ってもらったオスヴァルト。連続クエストの最後となるこのクエストで彼は、いままでの冒険者の協力に感激するあまり、「あなたはまさに、僕らの愛のジンギスカン！　キング・オブ・ラブですよ！」と叫ぶ。そして、この少々恥ずかしい「キング・オブ・ラブ」という言葉が、クエストをコンプリートしたときの称号として冒険者につけられてしまうのだ。

愛は大海を越えて *Fin*

その他Q11 「ハラキリ」

依頼者 ザルドン

関連 その他Q10 「本当のプレゼント」(→P.323)

Character



ザルドン

魚をさばくのが得意な漁師。悪食の魚をさばいて腹のなかを調べてくれる。

冒険者の釣りの腕に目をとめたザルドンは、悪食の魚が釣れたら持ってこいと言う。悪食の魚を冒険者が持ちこむと、彼は魚をさばいて、その魚が飲みこんでいた品を取り出してくれた。



⬆ザルドンに聞けば、冒険者の釣りの腕前に合った悪食の魚の種類を教えてくれる。

Check ハラキリ品いろいろ

オスヴァルドの指輪の一件で婚約指輪を飲みこんだグリーディをはじめ(→P.323)、悪食の魚はほかにもたくさん存在する。そういった魚の腹のなかに収まっている品もさまざまで、宝石の原石から、果ては長大な両手剣が出てくることまであるのだ。

その他Q12 「真珠色の思い出」

依頼者 ディデリック

関連 ジュノQ24 「導かれるもの」(→P.307)

Character



ディデリック

商談をまとめる仲介屋。ある絵の製作をウムバートに依頼された。



アンジェリカ

ウィンダスに滞在中の画家。ディデリックから絵の製作を頼まれた。



フェロー(→P.306)

冒険者の相棒。いつでも連絡が取れるシグナルパールを持っている。



ウムバート

バストゥークの老人。亡き妻の肖像画をディデリックに注文する。

仲介屋のディデリックは、ウムバートに注文された絵画を海賊に奪われて困っていた。そんな彼の相談を受けた冒険者は、フェローと手わけして、新しい絵画を調達することに。

まず、冒険者はウィンダスの画家アンジェリカに絵の再製作を依頼。一方のフェローは、新たな絵が完成するまでウムバートのところで時間かせぎをする。ふたりは連絡を取り合ううち、依頼の絵がウムバートの亡き妻の肖像画で、彼女が画家だったことを突き止めた。それを聞いたアンジェリカは以前バストゥークでウムバート夫妻を見かけたことを思い出し、そこからインスピレーションを得て見事な肖像画を描き上げる。



⬆依頼主ウムバートの怒りが怖いディデリックは、絵をなくしたとは言いたくないらしい。



⬆ウムバートの妻が使っていた、独特の真珠色の絵の具がほしいと言うアンジェリカ。



⬅自分のために手を尽くしてくれた冒険者とフェローに感謝するウムバート。そんな彼は、新たな肖像画を見て驚きの声をあげた。

Check 役割分担

ディデリックに協力することになったあと、冒険者は「アンジェリカに絵画の再製作を依頼」と「ウムバートのところで時間稼ぎ」のどちらを担当するか選択できる。そして、冒険者が選ばなかった役割を、フェローが担当してくれるのだ。ちなみに、どちらを選んだ場合でも、冒険者とフェローの役割が入れかわるだけで、クエストの展開に大きな変化はない。

Check 妻の肖像画を見て

ウムバート：(新たな肖像画を見て)この絵は……！　ばあさん、そのものじゃないか！　それに、この色使い……！　これは……、ばあさんが大事にしていた、あの秘伝の絵の具の色じゃな……。これぞ、わしの求めていたもの……。どうか……、どうか頼む！　この絵をわしにくれないだろうか！
フェロー：うん、もちろん！　だって冒険者もあたしも、そのために頑張ったんだもの。
ディデリック：ああ。じいさんが喜んでくれて何よりだ。
ウムバート：本当か！　……まるで夢のようじゃ……。いつまでもウジウジとしているわけにはいかんな……。ばあさんが死んだとき、わしに、手を差し伸べてくれた人たちは、今も元気にしておるかのぅ……。わしは、あのときのひどい態度について謝りにいかなければならんな……。おぬしらが持ってきた素晴らしい絵がきっかけで、見失っていたものに気づかされたようじゃのぅ。……本当に、世話になってしまったのぅ。ありがとうよ。



QUEST STORY GUIDE

マウラ
Mhaura

Others

その他Q13 「ごうつくばあさん」
依頼者 ヴェラ

関連 その他Q01 「ある老人の回想」(→P.321)

Character



ヴェラ
港町マウラに暮らすおばあさん。冒険者に「いい話」があると持ちかけ、さまざまな品を集めさせる。

「いい話を聞かせてやる」というヴェラの取引に応じた冒険者は、彼女の要求する品々を調達してくる。するとヴェラはサポートジョブの技術を伝授してくれた。



⬆ヴェラはごうつくばあさんを装って、冒険者の力を試していたと言う。

その他Q14 「安否」
依頼者 セレスティーナ

関連 その他Q09 「プレゼント」(→P.323)

Character



セレスティーナ
マウラの町娘。母ブランディーヌの心の病を治したいと願う。

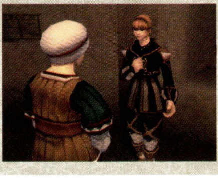


ブランディーヌ
船乗りの夫が海賊に襲われた事実を受け入れられずにいる夫人。

マウラの港を訪れた冒険者は、口論する母子を見かける。娘のセレスティーナに事情を聞くと、母ブランディーヌは航海中の夫が海賊に襲われ消息不明になった現実を認められず、「夫はもうすぐ帰ってくる」と1年間も毎日港に立っているというのだ。そんな母をなんとかしたいセレスティーナの頼みで、冒険者は彼女の父が身に着けていた砂の護符を海賊から奪還。それをブランディーヌに見せ、現実を受け入れさせる。



⬅セレスティーナは、母ブランディーヌに現実を見つめてほしいと考えていた。



➡事実を受け入れたうえで父の無事を信じよう、そう母を励ますセレスティーナ。

その他Q15 「釣り人の心」
依頼者 カツナガ

Character



カツナガ
マウラで漁師をしている男。なぜか、冒険者のいままでの釣果を把握しているらしい。

漁師のカツナガは、ググリュートゥーナという魚を持ってくれば冒険者の釣果を教えてやると言う。



⬅冒険者の釣果を、見ていたようにすらすらと話すカツナガ。

Check ごうつく張りの正体
その他Q01「ある老人の回想」(→P.321)でサポートジョブの技術を授けてくれる元騎士のイザシオと同じく、ヴェラもただの老人ではない。じつは、とある国の銃士を務めていたことがあり、しかもマウラの住人によると、かなりの有名人だったらしい。

Check 海をへだてた恋人
このクエストに登場するセレスティーナは、その他Q09「プレゼント」(→P.323)に登場するオスヴァルトの元気がない恋人だ。「プレゼント」では、彼女に元気がない理由はわからなかったが、この「安否」のなかで、母ブランディーヌのことで悩んでいたという事実が明らかにされる。

Check 夫の行方
ブランディーヌの夫は、船乗りとして機船で働いていた。そんな彼が海賊に襲われて行方不明になったのは、1年ほど前のことだという。一方、海賊の根城ノーグには、約1年前に保護されたラフィドという男がいる。彼は機船が海の怪物に襲われたときに海上へ投げ出され、そのショックで記憶を失ったらしい。それ以前は船乗りとして働いていたようで、ノーグでの仕事にも手慣れた様子を見せる。これらの情報を総合すると、このラフィドこそが、ブランディーヌの行方不明の夫かもしれない。



⬆1年以上前のことは覚えていないと言うラフィド。彼がブランディーヌの夫？

その他Q16「ある陶芸家のこだわり」

依頼者　ネレウス

Character



ネレウス
マウラで陶器作りに励む陶芸家。最近好んで使っていたグスゲン鉱山の土が不足しがちで困っている。

陶芸家のネレウスは、冒険者の腕を見込んでグスゲン鉱山の土の調達を依頼。死霊が巣食うグスゲン鉱山にもぐった冒険者は土を手に入れ、ネレウスに届ける。



⬆「真のアーチスト」であるがゆえに、グスゲン鉱山の土にこだわるネレウス。

その他Q17「古物商オルランド」

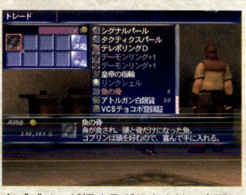
依頼者　オルランド

Character



オルランド
マウラに店を構える古物商。近所では「ガラクタオヤジ」という不名誉なあだ名で呼ばれている。

ゴブリンのなかにはガラクタを地中に埋める者がいると、冒険者に教えるオルランド。彼は、そのガラクタを持ってくれば、まとめて買い取ってくれると言う。



⬆ゴブリンが埋めるガラクタは、人間には一部をのぞき無価値なものばかり。

その他Q18「呪われた人形」

依頼者　フィー・チャルモー

関連　その他Q32「微笑みの模像」(→P.330)

Character



フィー・チャルモー
マウラの彫金ギルドショップの職人。現在は廃れてしまった人形「マネキン」に興味を持つ。

いまは作られなくなったマネキンを研究したいフィー・チャルモーの依頼で、冒険者はマネキンの調査をはじめる。そして、マネキンが過去の事件のせいでタブー視され、昔に作られたパーツも魔物が奪ったままだと知った冒険者は、パーツを奪い返してフィーに届けるのだった。



⬅マネキンは不吉なものだと嫌われていたらしい。その原因とは……？



➡マネキンを完成させたフィーは、冒険者に試作品をゆずってくれる。

その他Q19「折れた釣り竿の謎」

依頼者　ケシャブメンジャブ

関連　ウィンダスQ54「ブルゴノルゴ島の戦い」(→P.291)

Character



ケシャブメンジャブ
漁師ギルド所属の男。折れた釣竿のリサイクル活動中で、リサイクルした竿が折れやすいことに疑問を感じている。

冒険者を見かけたケシャブメンジャブ。彼はリサイクル活動を呼びかけるついでに、自分が直した竿が折れやすい原因を探ってほしいと冒険者に依頼した。



⬆ブルゴノルゴ島で綺麗な折れ口の釣竿を見つけた冒険者は、それを持ち帰る。

Check ゴブリンの大事なもの

ゴブリンが地面に埋めるものには、下記のような品がある。彼らはこれらの品々を大事なものとして保管するために埋めるのだが、獣人が使う貨幣のほかは、歯の入った麻袋や、魚の骨、鳥がらなどのガラクタばかり。こういったものを喜々として買い取るオルランドは、ガラクタオヤジと呼ばれても仕方がないのかも……。

◆**オルランドが買い取るアイテム**

- ゴブリンダイス
- 歯の入った麻袋
- 爪の入った麻袋
- 腐肉
- 魚の骨
- ゴブリンカップ
- がら
- 獣人貨
- 獣人銀貨
- 獣人ミスリル貨
- 獣人金貨

Check マネキンの悪評

クエスト中、冒険者はその昔マネキンを製造していたサンドリアの木工ギルドを訪れ、マネキンが廃れた経緯を聞くことになる。

それによると、かつてウィンダスの織工ギルド主催でファッションショーが催され、木工ギルドに大量のマネキンの注文があったらしい。マネキンが完成し、船で輸送しているさなか、マネキンを兵士とカンちがいした獣人に襲撃を受け、マネキンは奪われてしまう。しかも、獣人たちは奪ったマネキンをバラバラにして、自分たちの戦果を誇るように街へ投げこんだり、街道でさらしものにしたりした。やがて、マネキンは獣人を呼び寄せる不吉なものとの風評が広がり、木工ギルドではあつかわなくなったという。

Check 不審な折れ竿

綺麗な折れ口の釣竿を見たケシャブメンジャブは、何かに気づく。竿の折れ口を見るかぎり、何者かが竿に切りこみを入れ、折れるように仕向けているようなのだ。実際、ブルゴノルゴ島では、漁師ギルドと何者かのあいだで島の所有権をめぐる騒動が発生しており、釣竿の件も、その騒動が原因で起きたと考えられる(→P.291)。

連続クエスト その他Q20 ▶ その他Q21 ▶ その他Q22 ▶ その他Q23 ▶ その他Q24 ▶ その他Q25 ▶ その他Q26

料理の道は1日にしてならず

マウラの宿屋「船乗りの宿」で働く青年ライチャードは、修業中の身ながら、なかなかの腕前のコック。そんな彼には、料理の腕を磨いて見返したい人物がいた。

Character



ライチャード
マウラの「船乗りの宿」で働くコック。さまざまな食材で新しい料理を研究中。



ヴァルゲール
セルビナの宿屋「羊飼いの溜まり場」の料理長。偏屈で頑固だが、料理の腕は一流。



タケ
船乗りの宿の女主人。ライチャードの仕事ぶりを保護者のように見守っている。

その他Q20「料理人ライチャード」

依頼者 ライチャード

仕事を求める冒険者は、マウラ総督府に紹介されて船乗りの宿の主人タケを訪ねた。彼女は少し悩んだすえ、宿屋で働く料理人ライチャードの手伝いを冒険者に依頼する。ライチャードは、料理に使うダルメルの肉がほしいとのこと。さっそく冒険者はダルメルを狩ってその肉を手に入れ、ライチャードに届ける。すると彼はお礼を言うとともに、この宿屋で勉強して一流の料理人になるんだと、自身の意気ごみを話す。



⬅マウラ総督府のヌミ・アダリゴは、タケの宿なら何か仕事があるかもと言う。



➡料理人のライチャードに頼まれ、冒険者はダルメルの肉を採りに出る。

Check 宿屋の料理人

このクエストをコンプリートすると、ライチャードは冒険者にねぎらいの言葉をかけるとともに、自分の身の上を少しだけ明かしてくれる。それによると、ライチャードは3年前からタケの船乗りの宿で修業をしているという。

その他Q21「料理の道」

依頼者 ライチャード

ライチャードのもとを冒険者が訪ねると、彼はいいところにきたと出迎えた。急な料理の注文があり、新鮮な食材をすぐに調達してほしいというのだ。冒険者は依頼どおり3日以内に食材を届け、ライチャードからお礼をもらう。



⬅新鮮な食材に、ライチャードは良い料理が作れると喜ぶ。

Check 新鮮さは素材の命

3日以内という期限付きで食材の調達を依頼するライチャードは、期限以内に食材を届けると報酬として1500ギルをくれる。3日を過ぎても受け取ってくれるが、その場合、冒険者とはべつに食材を手配してすませたと言って、報酬の金額は1000ギルに減らされてしまう。さらに、料理は素材が勝負だから早く調達するよう気をつけてくれと、注意までされるのだ。



⬆冒険者に小言を言いつつも、素材を買い取ってくれるライチャード。

その他Q22「飽くなき追求」

依頼者 ライチャード

前回に冒険者の協力で作った料理が、マウラ総督府に評判が良かったと話すライチャード。さらに腕を磨こうと奮起した彼は、もっといい素材で料理をしてみたいと語り、パフボールという食材を持ってきてほしいと冒険者に依頼した。手を尽くしてパフボールを得た冒険者は、それを無事に持ち帰る。



⬆ライチャードがほしがるパフボールを求め、トレント族のモンスターを狩る冒険者。

Check 自信をつけて

これまでのクエストで腕を磨いたライチャードは、ついにマウラ総督府のお眼鏡にかなう料理人に成長をとげた。そんな彼が今回料理を作ろうとしているのは、ある人物を見返してやろうと考えてのことなのだが……(→P.328)。

Next Page

その他Q23「その名はヴァルゲール」

依頼者 ライチャード

パフボールを研究し、自信作のアラゴーニュピザを作ったライチャードは、これをある人物に届けて反応を見てほしいと冒険者に頼む。その人物――セルビナの宿屋の料理長ヴァルゲールは、ライチャードの自信作を口にしたとたんに怒り出し、「料理の世界から足を洗え」という伝言を冒険者に預けるのだった。



⬆料理の何たるかがまったくわかっていないと、ヴァルゲールは手厳しい。

Check「アラゴーニュピザ」

マウラに住む料理人、ライチャードの作品。

ライチャードが作った自信作の料理。説明文を見てもどんな料理かはわからないが、ライチャードのセリフによれば、前回の依頼で採ってきたパフボールを使ったピザのようだ。それにしても、ヴァルゲールが「人に食させるシロモノではない」とまで言うとは、いったいどんな味がするのだろうか？

その他Q24「その腕前」

依頼者 タケ

ヴァルゲールの評価に落ちこんだライチャードを心配するタケは、ふたりの料理人が親子であることを冒険者に明かした。そして、ヴァルゲールが息子を認めない理由を考え、試しにヴァルゲールの料理を味見してみたいと冒険者に頼む。ヴァルゲールが求める食材を集めた冒険者は、彼の料理をタケに届けた。



⬆ライチャードの腕を認めるタケは、ヴァルゲールの考えがわからず困り顔。

Check タケが知る事情

タケ：ヴァルゲールさんはね、あの子の実の親父さんなのよ。そりゃもうとても腕の立つ料理人なんだけど、それだけにとても厳しくてね。特に、あの子には……。料理人としてあの子も英才教育を受けてきたんだけど、どうもお眼鏡にかなわなかったらしくてねえ。いろいろモメて、家を出ちゃったのよ。あの子の腕前だってかなりのもんだと思うんだけどねえ。ヴァルゲールさんは何を考えてるんだろね？

その他Q25「手がかり」

依頼者 ライチャード

ライチャードはヴァルゲールの料理を食べ、くやしさをにじませつつも父にはかなわないとつぶやく。しかし、自分には自分の味があると父に認めてもらいたいライチャードは、自信のひと品を作るため、蟲の卵の調達を冒険者に依頼。冒険者が集めた蟲の卵を受け取り、ライチャードは腕を振るって料理を作る。



⬆冒険者はクロウラー族を狩り、珍味の素材「蟲の卵」を集めた。

その他Q26「基本」

依頼者 ライチャード

冒険者は、ライチャードの自信作マウラ風クスクスをヴァルゲールに届けた。しかし、彼は「基本ができていない」と、何のヘンテツもないポポトイモをライチャードへの返事だと冒険者に託す。後日、宿を訪れた冒険者に、ライチャードはポポトイモを見ていて思い出したと、父との修業のことや母の話をする。そのなかで、何のために料理を作るのかという根本を忘れていた自分に、ライチャードはようやく気づくのだった。



⬅「食材の価値にこだわり基本ができていない」と息子を評価するヴァルゲール。



➡ヴァルゲールから届けられたポポトイモを前に、ライチャードは悩む。

料理の道は1日にしてならず *Fin*

Check 基本に帰ったライチャード

ライチャード：やあ、久しぶり。この前はどうもありがとう！　あのポポトイモの意味が分かったよ。オヤジの下で修業してたとき、ポポトイモが課題になることが多くてね。よく失敗して、怒鳴られたもんだよ。そんな毎日に嫌気がさして、オレはオヤジのところから飛び出したんだ。いつか見返してやるって、自分なりに頑張ってきたつもりだったんだけど……。ガキの頃、おふくろがよくポポトイモでベークドポポトを作ってくれたっけ。決して料理が上手なわけじゃなく、いい道具を使ってたわけでもなかった。でも、オレ、おふくろの作ってくれたベークドポポトが大好きだった。めちゃくちゃ、うまかったんだ。いつの間にか、何のために料理を作るのか、なんていう根本のところを見失ってたんだな……。まだまだ修業が足りないや。また一から出直すよ。あんたには、本当に世話になったね。ありがとう！



QUEST STORY GUIDE

タブナジア地下壕

Tavnazian Safehold

Others

その他Q27 「海からの贈り物」

依頼者 アントレイフィオ

Character



レポルーツォ
タブナジア地下壕の自警団の一員。集落の過去と現在に思いを馳せる。



エケット
昔を懐かしむ婦人。"海の音の鳴る巻き貝"の話を冒険者に聞かせる。



アントレイフィオ
地下壕に暮らす少年。集落の外の世界に強いあこがれを抱く。

外界にあこがれるアントレイフィオ少年の頼みを受け、海岸で追憶の巻き貝を見つけてきた冒険者。アントレイフィオやレポルーツォと話すうち、以前に聞いたエケットの話を思い出した一同は、彼女のもとを訪ねる。そしてエケットやレポルーツォは、追憶の巻き貝から聞こえてくる懐かしい音に耳を傾けるのだった。



⬅アントレイフィオは、「音の出る貝」を持ってきてほしいと冒険者に頼む。



➡巻き貝に耳を当てるレポルーツォ。聞こえてきたのは、幼い彼自身の声……。

Check 「追憶の巻き貝」

深海より打ち上げられるねじれた貝。そこから聴こえてくる潮騒は、人の耳にやさしく響く。

冒険者がミザレオ海岸で見つけてきた巻き貝。耳に当てた者にとって懐かしい海の音が聞こえてくるらしく、エケットが耳に当てた場合にはかつてのタブナジア侯国の海の音を、レポルーツォが耳に当てた場合には彼が幼いころに両親と海に出かけたときの会話を、それぞれ響かせる。

その他Q28 「タブナジア侯国騎士団」

依頼者 ケルビュイア

Character



ケルビュイア
タブナジア騎士団の団員を名乗る男。往時の騎士団を忘れられないらしく、若者を団に勧誘している。

ケルビュイアは騎士団への入団を希望した冒険者に、入団試験として見張りを命じる。そのさなか襲ってきたオークを倒し、冒険者は団の一員と認められた。



⬆たったひとりの騎士団として、ケルビュイアはいつも気炎を上げていた。

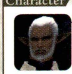
Check 地下壕の騎士団

タブナジア騎士団員を名乗るケルビュイアだが、実際のところ団員らしい人物は彼ひとりしかおらず、タブナジアの騎士団として何か活動しているわけではない。言うなれば、ケルビュイアは"騎士団ごっこ"をしており、それも往時のタブナジア侯国とその騎士団を懐かしむがゆえのこと。

その他Q29 「巨大な影の正体」

依頼者 トラヴォンス

Character



トラヴォンス
ルフェーゼ野の湖で見られる巨大な影の正体が気になり、釣り上げてみたいと言う漁師。

湖の巨大な影を釣り上げたいと言うトラヴォンスの依頼を受けて、彼の釣り道中を護衛することになった冒険者。釣りに夢中のトラヴォンスを、なんとか守り切る。



⬆釣りに興じたトラヴォンスだが、結局、影の正体はわからずじまいに終わる。

Check ルフェーゼのヌシ



リク
伝説の長大な淡水魚。

ルフェーゼ野のルルーミュ湖に生息し、ヴァナ・ディールで5本の指に入るほど釣るのが難しいとされる巨大淡水魚リク。伝説にも語り継がれるこのリクが「巨大な影」と思われがちだが、じつはトラヴォンスが釣り上げるノートリアスモンスター、ドゥーム族のナッキこそが、影の正体だ。

その他Q30「愛する君達へ」

依頼者 フレッシェク

Character



フレッシェク
5年前に行方不明になった娘シェミーの消息を気にかける男性。



ラミーネ
フレッシェクの妻。シェミーが行方不明になって以来、夫と不仲。

かつて娘が目の前で魔物にさらわれ、消息不明になったことを悔やむフレッシェク。そんな彼は妻ラミーネの反対を押し切り、娘シェミーの手掛かりを見つけてほしいと冒険者に依頼する。ルフェーゼ野を探索した冒険者は、シェミーの腕輪を発見。それを見て、フレッシェクはようやく娘の死を受け入れるのだった。



⬆娘のことで衝突しがちだった夫妻は、それぞれ過去の後悔に踏ん切りをつける。

その他Q31「秘めたる想い」

依頼者 エリシア

Character



エリシア
プラデューロと暮らす女性。供物の髪飾りを落としてしまう。



プラデューロ
地下壕の自警団員。20年前の戦争で、それ以前の記憶を失った。

紛失した供物の髪飾りを冒険者に見つけてもらったエリシアは、つづけて「プラデューロを誘い出し、自分が祈りを捧げる姿を彼に見せないように」と頼む。プラデューロがいないあいだに亡き友人ミシャーノへの祈りを捧げるエリシアは、ミシャーノとプラデューロが夫婦だったこと、20年前の戦争のときにミシャーノを見殺しにしたことを冒険者に語る。



⬅罪滅ぼしとして、プラデューロの世話をつづけると言うエリシア。

Check 3人の過去

エリシアの友人ミシャーノは身体が弱く、彼女の夫プラデューロが留守のときはエリシアがミシャーノの世話をしていたという。そして20余年前の水晶大戦のとき、戦場から逃げていたエリシアは人波に飲まれ、連れていたミシャーノの手を離し、消息不明にしてしまった。ひそかにプラデューロに思いを寄せていたエリシアは、ミシャーノの手を離したのは嫉妬のためではないかと思い悩み、せめてものつぐないとして、記憶を失って戦地から帰ったプラデューロを世話しつつ暮らしている。

Check ある少年の話

エリシアの過去を聞いたあとにプラデューロに話しかけると、彼は「ある少年のおとぎ話」として自身のことを語りはじめる。プラデューロは当初、妻のミシャーノを見殺しにしたエリシアを憎んだという。しかし、結局は自分が妻を守れなかっただけだと気づいた彼は、つぎにエリシアが罪の意識に苦しむと考えた。ならば自分が記憶をなくしたフリをして、エリシアが少しでも罪の意識を感じずにすむようにしよう――。それが、プラデューロなりの、つぐないの方法だったというわけだ。

連続クエスト　その他Q32 ▶ その他Q33

永久に美しく

不吉な人形と言われ廃れたマネキン。その製法をいまに伝える細工師エナールマンは、亡き婚約者の美しさをマネキンとして形に残したいと考えるが……。

Character



エナールマン
人形師の青年。大戦時の事故で視力を失いつつある。



フィー・チャルモー
港町マウラの彫金職人。マネキンの復元に成功した。



ファルディマン
フォミュナ水道に隠れ住んでいるという呪術師。

その他Q32「微笑みの模像」

依頼者 エナールマン

関連 その他Q18「呪われた人形」(→P.326)

マネキンの素材を求めるエナールマンに頼まれ、冒険者はフィー・チャルモーの協力を得て、不足した部品を届けた。するとエナールマンは完成したマネキンを披露し、亡き恋人アルシャーをモデルにしたと話す。



⬅マネキンを完成させたエナールマンだが、まだ何か物足りない様子を見せる。

Check 人形師の恋人

エナールマンにはアルシャーという婚約者がいた。彼女は水晶大戦時にタブナジアを滅ぼした爆発に巻きこまれて亡くなり、エナールマンも爆発の閃光を直視して、視力をほぼ失ったという。今回彼がアルシャーをモデルとしたマネキンを作っているのは、失明する前に、恋人の姿を形あるものとして残そうという思いからのこと。

Next Page

その他Q33「しとやかな傀儡」

依頼者 エナールマン

失明する前にアルシャーの笑顔が見たい――その願いをかなえるため、エナールマンはマネキンに恋人の魂を吹きこめる呪術師ファルディマンを訪ねてほしいと冒険者に頼んだ。ファルディマンに会って事情を話すと、彼はマネキンに術をかけるが、死霊に支配された人形が暴走。冒険者はやむなくこれを倒すのだった。



↑マネキンが壊れたことを悲しむエナールマンの前に、亡き恋人の幻が現れる。

→ 永久に美しく *Fin*

Check エナールマンの悲嘆

ファルディマン：人形は、ただの人形です……。あなたがどれだけ愛そうとも、ただの物にすぎない。
エナールマン：君には分からないだろう……。僕がどれだけ……この20年間……。
ファルディマン：心ないものを動かしたって無駄なのです。(壊れたマネキンを示し)そこの、それは、ただの木材だ。
エナールマン：もう、僕には……。この世に見るべきものなんかない……。
ファルディマン：霧が、晴れてきましたね……。
エナールマン：………。
(アルシャーの幻が現れ、微笑む)
エナールマン：………！　アルシャー……！
(消えていくアルシャーの幻)
エナールマン：………ああ。綺麗だな……。たしかに彼女はマネキンとは全然違う……。僕は余計なことをしていたのだろうか……。(ファルディマンに)君の言うとおりだ……。何も彼女の代わりになんかならない……。わざわざ人形など作らなくても、彼女はこんなに美しい……。

その他Q34「ふたりはいつか」

依頼者 オンデュリュクス

Character



シェミュ
自警団員みんなの妹分的な存在。薬草を使った治療が得意。



パレルブリオー
のんびりとした、自警団の青年。シェミュとは兄妹のような間柄。



トレッシア
自警団の女性。カラまわりしているシェミュを楽しみ半分で見守る。



オンデュリュクス
自警団の仲間。ほかのメンバーとちがって、物腰はていねい。

なにかと意地を張るシェミュは、トレッシアやパレルブリオーとの会話もカラまわり気味。そんなある日、外まわりに出たパレルブリオーがケガをしてしまった。オンデュリュクスに頼まれて薬草を採りに行った冒険者は、現地でシェミュに出くわす。事情を聞いた彼女は薬草を集め、あわてて地下壕にもどった。



↑薬草でパレルブリオーのケガを治療しながら、シェミュは少しだけ素直になる。

Check ムチャをしたパレルブリオー

外まわり担当でもないのに、地下壕の外に出てケガを負ったパレルブリオー。彼は冒険者に刺激を受けて外に出たと言うが、本当はシェミュのため。パレルブリオーは不器用ながらも努力するシェミュを手伝ってやりたくなり、彼女が探していた薬草を採りに出たところで、モンスターに襲われた。

その他Q35「スカリーX」

依頼者 デスパシエール

関連 プロマシア5-3C-1「結び目」(→P.166)

Character



デスパシエール
タブナジア地下壕の長老。罪狩りのミスラの動向を気にする。



オデイア
地下壕で暮らす婦人。スカリーXにプリッシュのことを聞かれた。



パレルブリオー
プリッシュの部屋を守る自警団員。罪狩りに部屋を見せたらしい。



スカリーX
ミルドリオン枢機卿とプリッシュの罪を追う罪狩りのミスラ。

罪狩りのミスラが気になるデスパシエールは、その調査を冒険者に依頼。冒険者はパレルブリオーやオデイアの証言から罪狩りを追跡し、フォミュナ水道で罪狩りのスカリーXと出会う。彼女は目的のミルドリオン枢機卿を発見できなかったが、「聖剣」の痕跡を見つけ、剣の情報を求めてサンドリアへ向かうのだった。



↑スカリーXは、ミルドリオン枢機卿がフォミュナ水道にかくまわれたと思っていたらしい。

Check スカリーXの動向

このクエストで語られるのは、プロマシア5-3C-1「結び目」でスカリーXがサンドリアに現れた経緯(→P.166)。彼女は、本来の任務であるミルドリオンの発見はできなかったが、「聖剣」が別の任務である真龍討伐に役立つと知って、王都サンドリアへ向かうわけだ。なお、プロマシア5-3C-1「結び目」をすでにコンプリートしている場合、スカリーXはタブナジア大聖堂に隠された謎の調査との理由でフォミュナ水道に現れる。

連続クエスト　その他Q36 ▶ その他Q37

長老の思い出

その昔、タブナジアとサンドリアを行き来する行商人をしていたデスパシエール。そんな彼には、大聖堂に仕えた信心深い妻とひとり娘がいたという。

Character



デスパシエール
最年長者として地下壕の民を導いてきた、集落の長老。



ジョネット
資料が少ないなか、タブナジア料理を研究中の女性。



ルーヴァ
デスパシエールのことを知るサンドリアの老婦人。

その他Q36「失われた料理」

依頼者　ジョネット

関連　サンドリアQ18「タブナジアの商人」(→P.235)

冒険者が以前にタブナジア料理に関する仕事をしたと聞いたデスパシエールは、料理を研究中のジョネットの相談に乗ってほしいと言う。冒険者は、彼女が求めるタブナジアの料理書を礼拝堂で探してきた。



←食料事情が厳しいからこそ、おいしいものを作りたいと言うジョネット。

その他Q37「信仰と信頼と」

依頼者　デスパシエール

関連　ブロマシア4-4「そしりを受けつつも」(→P.161)

妻の形見であるアミュレットの由来を調べてほしい——デスパシエールの頼みを受け、冒険者はサンドリアのルーヴァのもとを訪ねる。彼女の指示でアミュレットを磨くと、そこにはある言葉が刻まれていた。



←アミュレットに遺された、後悔はないとの妻の言葉をかみしめるデスパシエール。

長老の思い出　*Fin*

Check 長老の過去

サンドリアQ18「タブナジアの商人」(→P.235)で、タブナジア地下壕の長老デスパシエールが行商人だったと知ることから、このクエストははじまる。もっとも、デスパシエール本人は行商人時代について触れられたくないようで、「昔のことは忘れた」とごまかす。そこには、彼が抱いてきた、亡き妻への負い目が関係している。

Check 亡き妻と娘への引け目

この物語は、ブロマシア4-4「そしりを受けつつも」(→P.161)で、デスパシエールの孫娘ウルミアが制止も聞かずに地下壕を旅立ったのちにはじまる。デスパシエールは、自分が商人という俗な生業を持つことから、信心深かった妻や娘に対して引け目を感じており、結婚によって妻の信仰生活を奪ったとすら考えていた。しかし、妻の形見に刻まれた「信じる心があれば、後悔することはありません」という言葉を知ったデスパシエールは、妻が結婚を後悔していなかったことを理解する。

その他Q38「誠実なる予告を」

依頼者　トレッシア

Character



トレッシア
自警団のまとめ役。ワゾゾの宝の警護を請け負った。

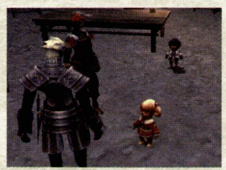


ワゾゾ
地下壕に住むごうつくなおばさん。宝を守れなかった自警団を責める。



ミレドシラッド
「ワゾゾの宝をいただく」という予告状を送りつけた名うての怪盗。

万全の警備のなかで、ワゾゾの宝を盗まれたと首をひねるトレッシア。彼女たちに請われ、冒険者はこの盗難事件の謎に挑むことに。地下壕の住人たちの証言を集めた冒険者は、ワゾゾが自警団をオトリにして宝を別の場所に隠したが、その裏をかいたミレドシラッドがまんまと宝を盗み出したことを突き止める。



←宝を盗まれたとさわぎ立てるワゾゾは、よそ者の冒険者に疑いをかけた。



←ワゾゾを尻目に、宝を奪ってさっそうと去っていくミレドシラッド。

Check 事件の真相

ごうつく張りとして有名なワゾゾは、怪盗ミレドシラッドから盗みの予告状を受け取ったあと、宝である金塊を守るために一計を案じた。それは、金塊を無価値なツボに入れたうえでツボごと隠し、それとは無関係な場所を自警団に警護させてオトリに使おうというもの。結局、そのたくらみをミレドシラッドに見破られて金塊を盗まれたワゾゾは、利用されたことに怒る自警団員からも、お灸を据えられるハメになるのだった。

その他Q39 「空に浮かぶ岩塊」

依頼者 エピノレ

Character



エピノレ
タブナジアの女性。「地図を作るゴブリン」に会ったと言う。



スィカストク
地図を作るためにリヴェーヌ岩塊群を調査中のモブリン。

リヴェーヌ岩塊群の調査に出たスィカストクの身を心配したエピノレは、彼を連れ帰ってほしいと冒険者に依頼。リヴェーヌを探索した冒険者だがスィカストクは見つからず、襲撃してきたゴブリンの集団を退けて地下壕に帰還する。すると、スィカストクはゴブリンたちに襲われながらも、自力で逃げ帰ってきていた。



⬆スィカストクは完成したリヴェーヌの地図をエピノレに渡し、故郷へと帰る。

その他Q40 「その翼、空高く」

依頼者 フェルシン

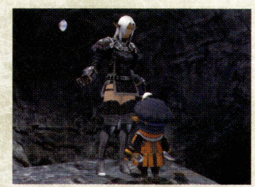
関連 プロマシア4-2 「猛き者たちよ」(→P.160)

Character



フェルシン
タブナジア出身のドラゴンスレイヤー。その道を極めるべく、さらに高く飛ぶための「翼」を求める。

ドラゴンスレイヤーのフェルシンは、「翼」の材料となる羽根を求めていた。その羽根を届けた冒険者に、彼女は龍の力を奪う雲消霧散石をわけてくれる。



⬆フェルシンは、求める羽根の持ち主について、謎かけのような言葉で語る。

その他Q41 「招かざる影たち」

依頼者 ジャスティニアス

関連 プロマシア4-2 「猛き者たちよ」(→P.160)

Character



ジャスティニアス
自警団の団長。帝龍の飛泉の調査におもむき、アルマター機関のマメットに襲われた。

帝龍の飛泉にたむろするアルマター機関の人形兵マメットに手を焼いたジャスティニアスは、彼らを追い払うよう冒険者に要請。冒険者は見事にマメットたちを追い出した。



⬆冒険者をねぎらうジャスティニアスだが、またマメットが集まるのではと警戒を解かない。

その他Q42 「神の御許に」

依頼者 ニヴォラジャン

Character



ニヴォラジャン
建築設計について勉強中の青年。研究のため、礼拝堂のボロボロになった設計図を復元したいと考えている。

礼拝堂の構造を調べるニヴォラジャンに頼まれ、冒険者は設計図の切れ端を探すことに。切れ端を持ち帰ると、彼はそれをもとに礼拝堂の地図を作ってくれた。



⬆設計図の切れ端があった場所の情報も聞き取り、地図を作るニヴォラジャン。

Check 地図を描いたモブリン

エピレノは区別がつかなかったようだが、スィカストクはふつうのゴブリンではなく、ムバルポロス出身のモブリンだ。彼は「地図は旅人みんなのもの」という考えを持ち、地図を描くためにリヴェーヌ岩塊群を訪れた。しかし、岩塊群の構造を秘密にしておきたいゴブリンたちは、口封じのためにスィカストクを襲ったのだ。

Check 羽根の持ち主

羽根を要求するフェルシンだが、その持ち主について彼女は「鳥だけれど、四脚で歩く。獣だけれど、羽根が生えてる」という謎かけのような言葉を聞いただけらしく、具体的な名前を知らない。この言葉が示す生物とは、ヒッポグリフ族のモンスターのこと。



⬆ヒッポグリフ族は、鳥と獅子をかけ合わせたような姿をしている。

Check 龍を落とす奇石



雲消霧散石
雲を払い、龍を落とすと云われる東方伝来の奇石。

フェルシンからもらえる雲消霧散石は、プロマシア4-2 「猛き者たちよ」(→P.160)で戦うことになる應龍に有効なアイテム。應龍は空を飛ぶことができ、空中にいるときは猛烈な攻撃を仕掛けてくる。そんな場合にこの石を使えば、應龍を地面に落とせるのだ。

Check マメットたちの調査

このクエストが発生するタイミングは プロマシア4-2 「猛き者たちよ」(→P.160)のコンプリート後だが、直前まで帝龍の飛泉はバハムートの仮の宿だった。アルマター機関はその理由を調査すべく、マメットを放ったのだろう。

連続クエスト　その他Q43 ▶ その他Q44

デルタと踊れ

「世界の終わりに来る者」を追ううちに、冒険者の同志となった罪狩りのミスラ三姉妹。しかし、彼女たちは己の正義のため、冒険者とふたたび刃をまじえる。

Character



デスパシエール
タブナジア地下壕の長老。罪狩りの手紙を受け取る。



スカリーX
罪狩り三姉妹の末妹。すぐれた素質を備えた獣使い。



スカリーY
罪狩り三姉妹の次姉。血を見るのが好きな暗黒騎士。



スカリーZ
罪狩り三姉妹の長姉である竜騎士。冒険者に同行する。

その他Q43 「罪狩りたちの舞踏曲」

依頼者　デスパシエール

関連 プロマシア5-3C-2「向かい風」(→P.167)

スカリーXの挑戦状をデスパシエールから受け取った冒険者は、千骸谷へとおもむいた。待ち受けていたスカリーXとスカリーYは、冒険者が姉のスカリーZと同行するにふさわしいかを試すべく、正面から襲いかかる。彼女たちを打ち破った冒険者はその実力を認められ、ふたりから姉のことを託されるのだった。



⬆威勢よく冒険者に挑むスカリーX。しかし、「ムニャーっ！」と言わされるのは彼女自身。

その他Q44 「罪狩りたちの鎮魂歌」

依頼者　デスパシエール

「世界の終わりに来る者」との戦いを終えた冒険者は、ふたたびスカリーYの挑戦を受け、千骸谷に向かった。そこに長女スカリーZが現れ、雪辱を晴らしたいだけの罪狩りに「正義」はないとスカリーYを一喝。そのうえでスカリーZは、互いの力を高め合う練習試合として、三姉妹の力を結集し冒険者と手合わせする。



⬆冒険者に負けてくやしがる妹ふたりに、また鍛え直してやると告げるスカリーZ。

デルタと踊れ　*Fin*

Check スカリー三姉妹ふたたび

プロマシアM7-5「武士道とは」のコンプリート後に発生する本クエストは、罪狩り三姉妹の長女スカリーZが「世界の終わりに来る者」との戦いに身を投じ、冒険者やプリッシュたちの同志となったことに端を発する(→P.171)。もっとも、スカリーXとYが冒険者に挑戦した理由はその力を試すためだけでなく、プロマシア5-3C-2「向かい風」(→P.167)において冒険者に敗れた雪辱を晴らそうという気持ちもあった模様。

その他Q45 「古の秘術」

依頼者　ユリム

Character



ユリム
近東から渡来した研究者。クリスタルに頼らない、いにしえの加工技術を再発見した。

近東からきた研究者ユリム。指定した装備品やチップ、そして「光を放つ微粒子が含まれているモノ」を届ければ、研究成果を見せる――ユリムはそう冒険者に話す。



⬆必要な品をそろえると、ユリムは特殊な効果を持つ装備品を作ってくれる。

Check 秘術に必要な「モノ」

ユリムが言う「光を放つ微粒子が含まれているモノ」とは、真世界ルモリアの住人「ルミニアン」の身体を構成する体組織や器官のことだ。彼らは現世に存在せず、発見できるのはモブリンたちが掘り出した古びた体組織のみ。そのため、ルミニアンの体組織は、研究者のあいだでも呼び名が定まらない未知の物質とされている。

Check 「モノ」を求めるもうひとり

このクエストをコンプリートしたあと、ユリムの近くにいる女性メレトに話しかけると、彼女は自分にも「光を放つ微粒子が含まれているモノ」を持ってくるよう命じ、なぜか冒険者に対して怒りをあらわにする。じつはこのメレト、同性のユリムのことを熱烈に愛しており、赤の他人がユリムの研究に役立つものを持ってくることが許せないらしい。そんなメレトのところにルミニアンの体組織や器官を届けると、貴重な装備品と交換してくれるのだ。



QUEST STORY GUIDE

各地
Vana'diel

Others

連続クエスト　その他Q46 ▸ その他Q47 ▸ その他Q48

モーグリの休日クポ

冒険者の自宅「モグハウス」の管理人モーグリは、ご主人様のベッドで寝るうち、ふと里心がつき……。

Character



モーグリ
冒険者のモグハウスを管理してくれているお手伝い獣人。冒険者がいないあいだに、ベッドを拝借していたらしい。

その他Q46「モグ祭りが近いクポの巻」
依頼者　モーグリ

モグハウスにブロンズベッドを置いた冒険者が帰宅すると、ベッドで寝ていたモーグリが一度帰郷したいと言ってきた。しかも、故郷の祭りが近いので、祭りで使う品を両親へのお土産にしたいらしい。冒険者がお土産を見つくろって送り出すと、後日帰ってきたモーグリは冒険者へのお土産として、新たな金庫をくれた。



↑勝手に冒険者のベッドで寝ていたモーグリは、故郷が恋しくなってしまった。

その他Q47「ピクニックに行きたいクポの巻」
依頼者　モーグリ

マホガニーベッドを自宅に設置した冒険者が帰ると、ベッドで寝ていたモーグリは故郷が恋しくなり、実家に帰ると言い出す。帰郷したら家族でピクニックに行くので、ピクニックにまつわる品をお土産にしたいと話すモーグリ。冒険者からお土産をもらって帰郷したモーグリは、より大きな金庫を手土産に帰ってくる。



↑楽しそうに両親のことを話して、モーグリは冒険者にお土産の調達を頼む。

その他Q48「世界は広いクポの巻」
依頼者　モーグリ

冒険者が置いたノーブルベッドで寝ていたモーグリは、遠方の幼なじみに会いたいと言って、冒険者に旅支度を調えてもらうことに。そうして送り出してくれた冒険者に、モーグリがお土産として持ってきたのは、やはり金庫だった。



←旅行に必要な品を、冒険者に用意してもらうモーグリ。

モーグリの休日クポ　*Fin*

Check モグ金庫が問題クポ

この連続クエストでは、モーグリの休日にまつわるエピソードを通して、モグハウスのアイテム保管庫である「モグ金庫」が拡張されていく。たくさんのアイテムを抱えがちな冒険者にとって、容量の大きなモグ金庫は不可欠なもの。ご主人さま想いのモーグリは、お土産を持たせたお礼にと、金庫を新調してくれるわけだ。

Check 休暇のお願いクポ

モーグリ：ご主人さま、ご主人さま～。モーグリ、お願いがあるクポ！　マホガニーベッドで寝てたら、なんだか故郷が恋しくなっちゃったクポ。ちょこっとおひまをいただいて、一度実家へ帰らせて欲しいクポ～。
（「いいよ」と言う冒険者）
モーグリ：ご主人さま、ありがとうクポ！　モーグリ、ついでにもういっこお願いがあるクポ！　モーグリ、家族でピクニックに行きたいクポ！　パパモグ、釣りが大好きクポ！　だからシュリンプルアーをお土産にしたいクポ～！　ママモグ、モーグリパイを焼くクポ！　だからセルビナバターをお土産にしたいクポ～！　でもモーグリ、どうやってシュリンプルアーとセルビナバターを手に入れたらいいのかわからないクポ……。これじゃあ、帰れないクポ……。

その他Q49 「鐘楼の名残」

依頼者
???

Character



謎の若者
リヴェーヌ岩塊群に残る鐘楼跡に現れた、謎めいた青年。



アルバナス
熱心に鐘造りをしていた職人。あるとき、ふいに消息不明となった。



レインベルタ
バストゥークの彫金ギルドマスター。アルバナスに心当たりがある。

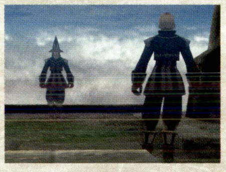


メヴロッシュ
サンドリアの鍛冶ギルドマスター。アルバナスの名に覚えがある。

リヴェーヌ岩塊群に残る鐘楼の跡。そこで出会った謎の若者は、壊れた鐘の音をもう一度聞きたいと、鐘を直すヒントになる巻物を冒険者に渡した。巻物を手掛かりにレインベルタとメヴロッシュに会った冒険者は、かつてリヴェーヌの鐘を造ったアルバナスという職人が鐘造りに夢中になるうち、不可思議な存在に取りつかれて行方不明になったと知る。それを若者に告げると、彼はなぜか冒険者に襲いかかってきた。



←現れた謎の若者から、冒険者は鐘を直すように頼まれるのだが……。



➡謎の若者を倒した冒険者の脳裏に、アルバナスの記憶が浮かび上がる。

Check 不可思議な幻影

本クエストで描かれるのは、謎の若者と職人アルバナスにまつわる、どこか怪談めいた物語だ。なかでも不可解なのが、謎の若者。彼はアルバナスのもとにいつしか現れ、最後には理由も不明なまま冒険者を襲って消えるが、その正体がはっきりと示されることはない。もっとも、メヴロッシュの証言やアルバナスの回想から推測すると、謎の若者はアルバナスの鐘造りへの執念が具現化した存在と考えられる。最終的に、自身の執念にあやつられていたアルバナスは若者の正体に気づき、自分の手で鐘を割り、鐘の設計図を記した巻物も鐘楼に置き去りにして、どこかへ姿を消したようだ。

その他Q50 「神在月」

依頼者
カーバンクル

関連 サンドリアQ74 「氷の試練」(→P.416)ほか

Character

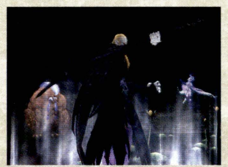


カーバンクル
人間と神との架け橋となる霊獣。目覚めようとしている神獣が人の味方になるか見極めようと考える。



神獣たち
ヴァナ・ディールの各地で発見されている、巨大なプロトクリスタルに宿るという「眠れる神々」。

「眠れる神々」神獣の目覚めが近いと感じたカーバンクル。彼らが人間に味方するかを確かめたいカーバンクルは、未来を見る霊獣フェンリルを復活させるため、神獣の力を集めるよう冒険者に頼む。集めた力を手に満月の泉へ入った冒険者だが、召喚した神獣たちは制御を離れて暴走。それを止めるべく、カーバンクルは術者である冒険者を倒そうと攻撃してきた。冒険者はカーバンクルと暴走した神獣を退け、事なきを得る。



←カーバンクルやフェンリルのことを「偽りの神」と呼ぶ神獣たち。



⬆神獣の暴走を止めるには冒険者を倒すしかない……カーバンクルは非情な決断をくだした。



⬅カーバンクルは冒険者を倒そうとしたことを謝りつつ、土壇場で神獣の力を抑えこんだ人間の可能性を信じつづけようと話す。

Check 神獣の言葉

満月の泉で暴走した神獣が、カーバンクルたち霊獣を「偽りの神」と呼ぶのは、霊獣がヴァナ・ディールで生まれた存在であり、神々の理想郷「真世界」ではただの獣になってしまうことを示したもの。これをはじめ、本クエスト中の神獣たちの言葉には、ヴァナ・ディールや人間の起源など、『プロマシアの呪縛』の物語の根幹に関わる重大なヒントが数多く含まれている。『プロマシアの呪縛』の結末を見ておくと、神獣たちの謎めいた言葉の意味がより深く理解できるだろう(→P.173)。

Check 暴走した神獣たち

イフリート：偽りの神よ。神、名乗るはおこがましい。
カーバンクル：イフリート!? どうして!? まだ、古の神々は目覚めていないはずなのに!?
リヴァイアサン：我らの力、分かたれた神に満たすは許そう。
ガルーダ：だがここに眠りし偽りの神に満たすは許されぬ。
シヴァ：有るものは有り、無きものは無き理に法り……。
タイタン：神へと戻るがよい。偽りの在処に満たされし我らの力よ。
ラムウ：我ら、真なる神々の元へ！
カーバンクル：泉に満たした魔力が!? このままでは眠れる神々に、魔力を奪い返されてしまう……そんなことはさせない！

その他Q51 「オークの謙譲」

依頼者 ルー・コホル

Character



ルー・コホル
ヤグードの外交僧。使者として修道窟にやってきたが……。



フォルピー
サンドリアの革工ギルドのマスター。卓越した腕前の革職人。

オーク軍の拠点である修道窟で、ヤグードのルー・コホルに出くわした冒険者。話を聞くと、オークの大将へ書状を届けにきたものの、敵と思われて襲われたらしい。そんなルーの提案で、オークに変装して書状を届けることになった冒険者は、フォルピーの力を借りてオークの頭にそっくりな帽子を調達。オークの大将のもとに書状を届けるも変装がバレて、襲われてしまう。それを退けた冒険者の前に、真のオークの大将バックゴデックが現れた。彼は冒険者の勇敢さに感心し、部下のひとりを冒険者に仕えさせるのだった。



←事を荒立てたくないルー！ コホルは、オークに変装して行くよう冒険者に提案。



↑冒険者を勇者と認めたバックゴデックは、配下の「鉄手のガッドザラッド」を仕えさせる。

その他Q52 「クゥダフの博雅」

依頼者 ゲッドワッド

Character



ゲッドワッド
オークの上級斥候。クゥダフ王の偵察にきたが、立ち往生中。



ペシ・ヨーンツ
骨工ギルドの職人。冒険者からクゥダフ変装用の帽子を注文される。

ベドーにきたゲッドワッドは、自身に与えられた偵察任務を冒険者に託す。冒険者はペシ・ヨーンツの協力でクゥダフ変装用の帽子を作り、ベドーの最深部へ潜入。正体を見破られてしまう冒険者だったが、クゥダフの金剛王ザ・ダは人間とオークにクゥダフの器量の大きさを見せつけるのだと、冒険者を放免した。



↑俊足で鳴るゲッドワッドだが、クゥダフの防備にはお手上げの様子。

その他Q53 「ヤグードの勇胆」

依頼者 フックノックス

Character

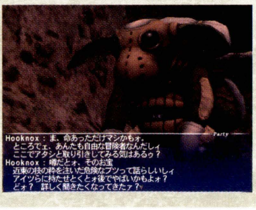


フックノックス
ゴブリンの盗賊。オズトロヤ城のお宝を盗もうとして失敗した。



ポノノ
職工ギルドマスター。冒険者の変装に協力してくれる。

オズトロヤ城に危険なお宝が持ちこまれたので、一緒に盗み出そうと冒険者に持ちかけるフックノックス。ポノノの助力でヤグードに変装し、城に潜入した冒険者は、現人神ヴェー・シシュと対面。彼女から、お宝の真相を聞かされる。



←フックノックスは、宝は近東の危険な兵器だと言うが……。

Check 獣人の帽子

その他Q51「オークの謙譲」～その他Q54「ゴブリンの仁義」のクエスト群は、「獣人から別の獣人の本拠地への潜入依頼を受ける→潜入先の獣人の頭にそっくりな帽子を用意する→潜入するも見破られて襲われる→潜入先の獣人の指導者に気入られて部下を与えられる」という、共通した展開を見せる。また、クエストの過程でそれぞれの獣人種族の美徳や考えかたが描かれる点でも、興味深いクエストと言えるだろう。

Check 敬意を示す大将

バックゴデック：貴公は人間だが、ヤグードの副使である。こやづらの将として詫びたい。すまぬ……。しがし、事情は知らねが、カラズどの約束を律儀に守りここまで来るどは、人間ながら大した剛のもんよ。我らオークは卑怯者や臆病者には容赦しねが、勇者には敬意を払う。たどえ敵であってもな……。貴公には、なにが詫びをせねばなるまいで……。

Check 金剛王の寛容

冒険者が人間で、さらにオークの斥候の意を受けた者とも見破った金剛王ザ・ダ。しかし彼は、冒険者の度胸がいたく気に入ったらしく、臣下にならないかとまで言い出す。そして、それがかなわないと知ると、自身の将である「死弾のダ・ヴ」を冒険者の護衛兼監視役として仕えさせるのだ。

Check 現人神の慈悲

ヴェー・シシュによると、東方諸国から使節が宝刀を携えてきたのは事実だが、それは危険な兵器などではなく、東方への救援を請うものだったという。しかし、オズトロヤ城のヤグード族にも余裕がなかったため、ヴェーは宝刀を返して、わずかな兵を送り出すのが精いっぱいだったと明かすのだ。そのうえで、危険な兵器のウワサに危機を感じ、命を賭してその奪取に動いた冒険者の憂国の志を認めたヴェーは、配下の武僧「影法師のツォー・ハジャ」を冒険者の下僕として与えてくれる。

その他Q54「ゴブリンの仁義」

依頼者 グ・ゾ

Character



グ・ゾ
クゥダフ兵団の脱走兵。傭兵になろうとムバルポロスにやってきた。

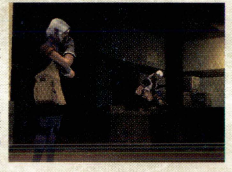


フォルピー
腕のいい革職人。ゴブリンのマスクに似た帽子を設計する。

ムバルポロスの磁場に方向感覚を狂わされたグ・ゾは、モブリンの傭兵教官のもとに行けず困っていた。そんな彼から推薦状を届けてくれと頼まれた冒険者は、フォルピーの協力で得たゴブリンのマスクにそっくりな帽子をかぶり、教官のもとへ向かう。だが教官は、冒険者を傭兵だと思いこみ、指導と称し攻撃してきた。これを退けたところにモブリンの軍師ジェネラウィックが駆けつけ、冒険者に"お詫び"をくれる。



⬅血が流れれば雇用の話も流れると心配し、「ゴブリンに変装しろ」と言うグ・ゾ。



➡フォルピーは冒険者のムチャな注文にあきれつつも帽子の型紙を作ってくれた。

その他Q55「ミスラの大好物」

依頼者 アングーン

関連 プロマシア5-3C-2「向かい風」(→P.167)

Character



アングーン
ギルド桟橋で、サイレドンの黒焼きの宣伝をしている男。



ルードード
褐色のイモリ、マッディサイレドンをおいしく焼き上げるトンベリ。

ギルド桟橋を流れるファノエ運河。そこを運航する渡し船バージの従業員アングーンは、船を利用する客にルードードが焼くおいしいサイレドンの黒焼きの宣伝をしていた。とくにミスラに大人気だと言う彼の声を聞きつけた冒険者は、ファノエ運河に竿を垂らし、マッディサイレドンを釣り上げる。それをさっそくルードードに渡すと、出てきたのは真っ黒に炭化するまで焼かれ、もはや食べられそうにないシロモノだった。



⬅黒焼きを宣伝するアングーンによると、ミスラにはホメられている品らしい。



➡サイレドンを釣り上げる冒険者。これをルードードが焼いてくれる。

その他Q56「スノールと狩人」

依頼者 バファロストーカードッヅブラズ

関連 プロマシア5-3C-3「迎え火」(→P.167)

Character



バファロストーカードッヅブラズ
ウルガラン山脈で食糧を集めるオーク族の狩人。雪玉のモンスター・スノールが嫌う品を持っているらしい。

ウルガラン山脈の洞窟で冒険者が出会ったドッヅブラズは、クラスターの魂ふたつと引きかえに、山に群れる雪の魔物スノールが嫌いなものをくれると言う。



⬆ドッヅブラズがくれるシュ・メーヨ海の塩は、特定のスノールの爆発を防ぐ。

Check 軍師のお詫び

ムバルポロスの軍師をしているジェネラウィックは、冒険者に迷惑をかけたことのお詫びとして、モブリンの名医チョプリクスを紹介してくれる。そしてチョプリクスの弱味を突いて、冒険者に同行し、道中で負った傷を治すことを承諾させるのだ。ちなみに、このチョプリクス先生は「手足切断のチョプリクス」という、非常に不安になる異名の持ち主。

Check 抵抗できない魅力



サイレドンの黒焼き
炭化するまで焼かれたマッディサイレドン。トンベリ秘伝のスパイスがかけられている。

ルードードが焼いてくれるサイレドンの黒焼きは、上記のとおりまったく食べられそうにないもの。しかし、アングーンの宣伝にいつわりはなく、ミスラにとってはその魅力に抵抗できないほど、おいしくクセになる料理なのだ。実際、プロマシア5-3C-2「向かい風」(→P.167)で罪狩りのミスラ三姉妹と戦うときにサイレドンの黒焼きを使うと、彼女たちは戦いの真っ最中だというのに、黒焼きを食べるのに夢中になってしまう。

Check 塩の使い道



シュ・メーヨ海の塩
シュ・メーヨの海水を煮詰めて製塩された塩。苦味が強く、オーク族に好まれる。

雪玉の魔物スノールは、氷属性を持ったボム族のような存在。ボム族が『自爆』で炎をまき散らすのと同じく、スノールも『砕氷』によって冷気の爆発を起こす。シュ・メーヨ海の塩は、特定のスノールに振りかけると、この『砕氷』をするまでの時間を延ばせる。具体的には、プロマシア5-3C-3「迎え火」(→P.167)で、熊爪嶽の氷湖で戦うスノール・ザールに対して有効。

連続クエスト その他Q57 ▶ その他Q58 ▶ その他Q59

伝道者ズィーロゾックの遍歴

モブリンのズィーロゾックは、男神プロマシアの教えを広めようと、各地の獣人たちのもとへ向かった。はたして、彼の布教活動は成功するのだろうか？

Character



コブラキック
地底都市ムバルポロスに暮らすモブリン。よくできた自慢の弟がいる。



ズィーロゾック
コブラキックの弟。ほかの獣人に男神信仰の教えを伝えようと志し、旅立った。

その他Q57「ズィーロゾックの冒険」

依頼者 コブラキック

ムバルポロスで暮らすモブリンのコブラキックは、男神の教えを広める弟ズィーロゾックから手紙が届かなくなったことを心配していた。そんな彼女は、ダボイに向かった弟の安否を確かめてほしいと冒険者に依頼する。冒険者はダボイでオーク兵を倒してズィーロゾックの手紙を見つけ、それをコブラキックに届けた。



⬆手紙によると、ズィーロゾックはオークにつかまったが無事脱走したらしい。

その他Q58「ズィーロゾックの思い出」

依頼者 コブラキック

コブラキックに話を聞くと、ズィーロゾックはヤグードの現人神に近づくため、アルニカの根を求めているらしい。冒険者は根を調達してオズトロヤ城を訪ねたが、ズィーロゾックはすでに城を出たあとだった。その後、ズィーロゾックはクゥダフの本拠地ベドーを訪れ、クゥダフたちの裏切りに遭い、命からがら逃走。そんな弟の奮闘ぶりを手紙で知ったコブラキックは、つぎの旅には自分もついていくと意気ごむ。



⬅ズィーロゾックは結局、ヤグードの現人神には会えなかったという。



➡冒険者がベドーを訪れると、逃げ出してきたズィーロゾックとすれちがう。

その他Q59「ズィーロゾックの帰還」

依頼者 コブラキック

ついにムバルポロスに帰還したズィーロゾック。ほかの獣人たちが男神の教えを受け入れないのは「黒き神」のせいだと冒険者やコブラキックに話し、ズィーロゾックは黒き神を倒すことを決意する。しかし、ズヴァール城で闇の血族の待ちぶせを受けた彼は、冒険者の救援もおよばず、生死不明となってしまった……。



⬆弟の末路をなげくコブラキックだが、ズィーロゾックはゴブリンに助けられて無事だった。

伝道者ズィーロゾックの遍歴 *Fin*

Check モブリンの伝道

ここからはじまる物語では、闇の血族の神「黒き神」をあがめる各獣人勢力に対して、獣人の父とされる男神プロマシアへの信仰を広めようとするズィーロゾックの奮闘が描かれる。そして、冒険者が彼の布教活動を追う過程で、各獣人の考えかたや、彼らが闇の血族に従う理由が明かされていく。

Check オークの価値観

冒険者がダボイで見つけたズィーロゾックの手紙には、オークへの布教に失敗した様子が書かれていた。そのなかで、オークが闇の血族に従う理由が「強い者が正しい」という価値観にもとづくものだと明かされるのだ。実際、オーク族は約25年前の「百蛮戦争」での敗北後、闇の血族に臣従している。

Check ヤグードとクゥダフの事情

独自の宗教観を持つヤグードは一族の現人神をあがめている。現人神は「神器」と呼ばれる品の権威によって君臨しているが、その神器を闇の血族に奪われたために、闇の血族に従ったらしい。

一方のクゥダフは厳しい階級制を敷いており、「地位」について強いこだわりを持つ。そんな彼らが闇の血族の下についているのは、闇の血族がより偉い位を授けてくれるからだという。

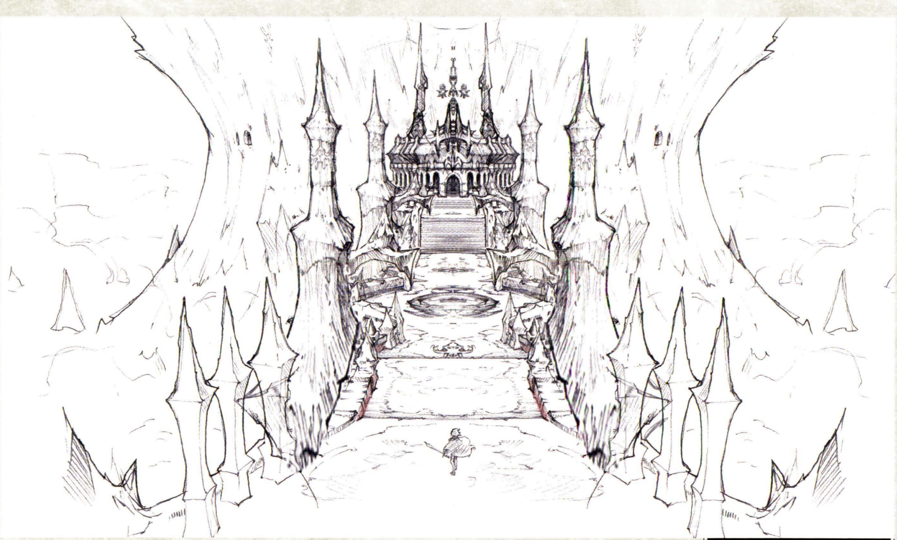
Check 黒き神の恐れ

ゴブリンたちに助けられたとき、ズィーロゾックは「黒き神」が地底に眠る像を探していると聞く。彼はそれについてコブラキックと話すうち、モブリンが探す伝説の石像を黒き神が恐れているからだと結論づける。もっとも、この石像が何なのかは明示されない。

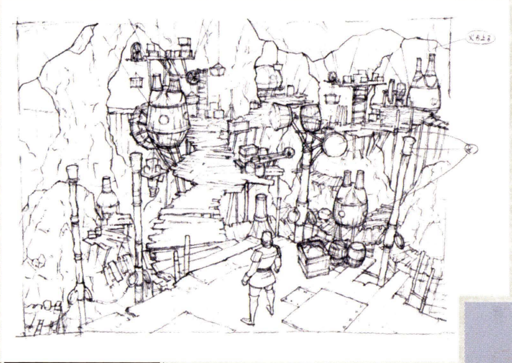
FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

～各地&獣人編～



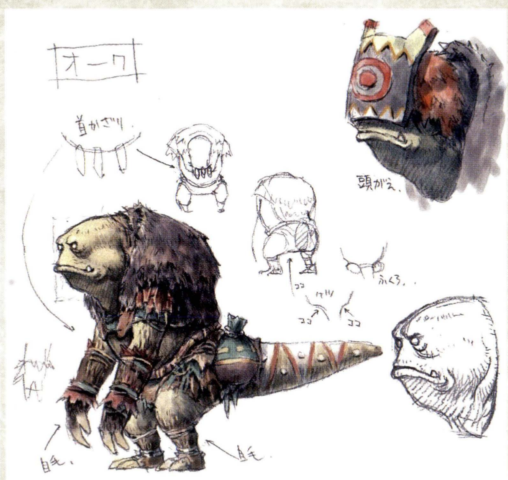
ズヴァール城・王の間前



ムバルポロス新市街

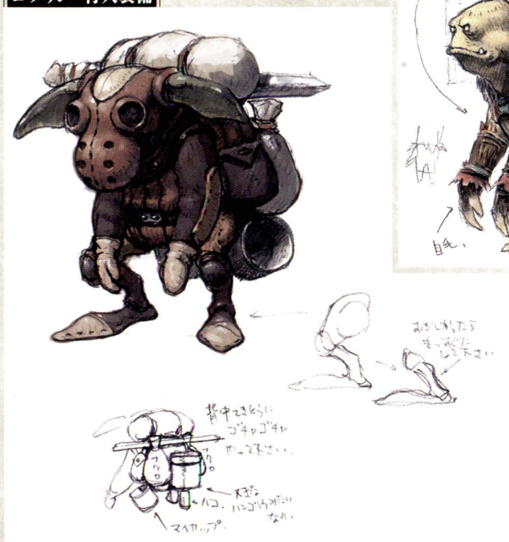


リヴェーヌ岩塊群

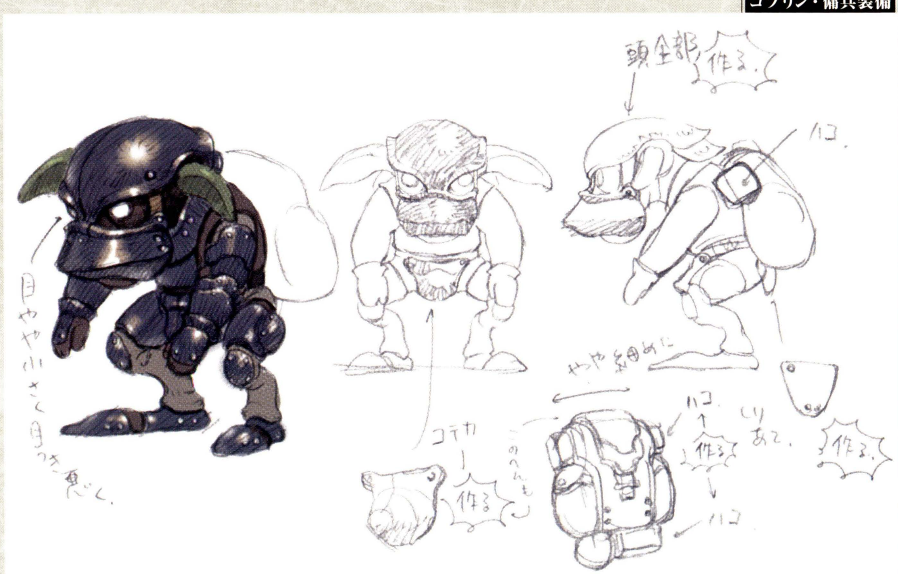


オーク

ゴブリン・行人装備



ゴブリン・傭兵装備



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

辺境クエスト

Outland

大陸以外の自治都市で起こる事件が中心

辺境地域で展開する物語の多くは、それぞれの土地における独特の価値観や風俗をあつかったもの。なかでもミスラ本国の影響が強いカザムで起こるクエストでは、中央二大陸の人間との意識のちがいをテーマとした物語が見られる。また、海賊の根城ノーグでは、海賊らしくどこかうしろ暗い話があったり、東方とのつながりを感じさせる物語もあったりするのだ。ちなみに、『ジラートの幻影』の物語を進めるうちに発生するいくつかのクエストも、このカテゴリーのなかに含まれている。



⬅砂漠の集落ラバオでは、砂漠を渡るキャラバンや荷運びにまつわる物語などが見られる。

◆ 辺境クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	古代魔法の石版	P.343
02	クフタル観光案内	P.343
03	砂漠の旅の必需品	P.343
04	太公望は死なず	P.343
05	折れぬ魂	P.344
06	夢追い旅	P.344
07	黄金のたてがみ	P.345
08	若きロテノーの悩み	P.345
09	ああ！ 奇跡の出会い！	P.346
10	おお！ 勇気ある決断！	P.346
11	温泉へ行こう	P.346
12	オポオポ王への道	P.347
13	画廊の迷宮	P.347
14	みんなで怨み	P.347
15	トンベリーニョ	P.348
16	王への挨拶	P.348
17	火のなる木	P.348
18	不敗の心得	P.348
19	輝けるレギンス	P.349
20	輝けるサブリガ	P.349
21	サハギンの宝物庫	P.349
22	占拠された倉庫	P.350
23	みんなのうらみ	P.350
24	大いなる力宿るモノ	P.350
25	ブラックマーケット	P.350
26	誓いの連鎖	P.351
27	大自然の極上酒	P.351
28	濡れた巻物の秘密	P.351
29	内に眠る力	P.352
30	武技相伝	P.352
31	オポオポの怒り	P.352
32	彷徨いし魂の鎮魂	P.353
33	不浄なる魂の浄化	P.353
34	神威	P.353
35	ある刀鍛冶の依頼	P.410
36	神刀	P.410
37	黄泉送り	P.411
38	先代の遺品	P.411
39	海賊たちの20年	P.412
40	想いを遺すために	P.413
41	物に宿る魂	P.413
42	風の試練	P.416
43	火の試練	P.416
44	水の試練	P.416
45	風の試練・改	P.417
46	火の試練・改	P.417
47	水の試練・改	P.417





QUEST STORY GUIDE

ラバオ

Rabao

Outland

辺境Q01「古代魔法の石版」

依頼者 アルフェザール

Character



アルフェザール

サンドリア大聖堂の修道士。流砂洞で見つかった石版の残りの部分を探している。

アルフェザールの依頼を受けた冒険者は流砂洞にもぐり、彼が捜す古代石版の欠片を発見する。



←石版を復元したアルフェザールは、本国で解析すると言う。

Check 解析結果

復元した石版には古代の魔法が書かれているらしく、アルフェザールは石版と紹介状を持たせて、冒険者を本国サンドリアへと送り出す。石版を受け取った大聖堂の僧シャルレマーニャはすぐさま解読に取りかかり、石版から解読・復元した古代の魔法『テレポルテ』の魔法スクロールを、報酬として冒険者に授けてくれるのだ。

辺境Q02「クフタル観光案内」

依頼者 ダッタ

Character



ダッタ

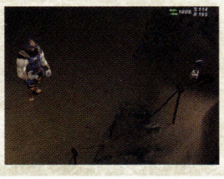
バストゥークにいる姉をマネて、観光ツアーを企画した青年。



ホークノーズ

ダッタの相棒。ツアーの目的地で感想を聞くことになっているが？

ダッタからクフタルの洞門ツアーのモニターを依頼された冒険者は現地に向かうが、そこにいるはずのホークノーズの姿がない。首をひねっているとホークノーズが現れ、ツアーどころではないと去ってしまう。



←ダッタがツアーの目的地とした断崖は、ガルカの怨霊が漂う危険な場所だった。

Check 目玉は心霊スポット？

このクエストの依頼者であるダッタは、バストゥークQ53「グスタベルグ観光案内」(→P.267)で臥竜の滝観光ツアーを企画したイザベレの弟。姉のマネをしてツアーを企画したものの、ダッタが目玉と考えたのは、およそ観光には向かない薄暗い洞門の断崖だった。さらにそこは、かつてガルカの都が獣人アンティカに襲われたとき、都を追われた多くのガルカが転落して亡くなったいわくつきの場所で、ゴースト族のモンスターが漂う危険なスポットなのだ。そんなわけで、ダッタの考えたクフタル観光ツアーは、姉のツアーと同じく企画倒れとなる。

辺境Q03「砂漠の旅の必需品」

依頼者 エディジー

Character



エディジー

砂漠を渡る隊商の男。砂漠の旅に不可欠な解毒薬の原料、砂サソリの毒を求める。

隊商のエディジーの依頼を受け、冒険者はサソリ族のモンスターを倒して砂サソリの毒を持ってくる。



←サソリの毒を治す解毒薬は、その毒自体から作られる模様。

辺境Q04「太公望は死なず」

依頼者 イルミラン

Character



イルミラン

釣りと釣竿に一家言を持つ老人。折れた高級品の釣り竿を修復してくれる。

冒険者が持つ「折れた太公望の釣竿」を見たイルミランは、材料があれば竿を直してやると言う。



←一度折れた竿を取りもどしてこそ、真の太公望らしい。

Check 不死身の太公望

太公望の釣竿は、小型魚にも大型魚にもこれ1本で対抗でき、めったなことでは折れない高性能な釣竿。とはいえ、一部の「伝説」と呼ばれる魚には勝てず、折られてしまうことがある。その修復には、木工ギルドから高弟と認定されるほど高度な合成の腕が必要となるうえ、確実に直せるわけでもない。しかし、イルミランに頼めば、材料費がかかるものの、確実に太公望の釣竿を修復してくれるのだ。

辺境Q05 「折れぬ魂」

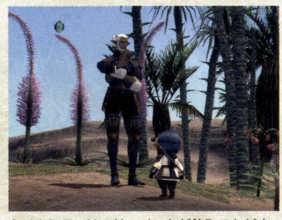
依頼者 イルミラン

Character



イルミラン
当代随一の竿職人。サーペント——巨大な海蛇が飲みこんだ伝説の竿の材料を求める。

漁師ギルドで巨大な海蛇の情報を得た冒険者に、海蛇が飲みこんだ竿の材料の話をするイルミラン。冒険者が材料を持ってくると、彼は伝説の「恵比寿釣竿」を作り上げた。



⬆イルミランは、サーペントが飲みこんだ木の枝と糸があれば、伝説の竿を作ると言う。

Check 海蛇を釣り上げろ!

恵比寿釣竿の材料となるのは、「剣の枝」と「五色の糸」。前者は海竜ググリューサウルス、後者は巨大淡水魚リクという、それぞれ手ごわい魚を釣り上げ、セルビナの漁師ザルドンにハラキリしてもらったときに(→P.324)、非常に低い確率でしか手に入らないシロモノ。しかし、完成する恵比寿釣竿は、そんな苦労に見合うヴァナ・ディールで最高のひと竿なのだ。

連続クエスト 辺境Q06 ▶ 辺境Q07

黄金のたてがみを追え!

ラバオの荷運び娘サンクティアは、貧乏で臆病な自分を変えたくて集落を旅立つ。それは、あこがれの賞金かせぎ「黄金のたてがみ」の足跡をたどる夢の旅……。

Character



サンクティア
ラバオで荷運びをしている娘。貧しい生活を抜け出し、伝説の賞金かせぎ「黄金のたてがみ」の行方を捜す。



ゾリボ
荷運びの老ガルカ。旅立ったサンクティアの捜索を冒険者に依頼する。



チェルバデュライ
サンクティアの父である荷運び。賭けごとに夢中で借金まみれ。



ノービスモーグリ
ノーグでサンクティアと出会い、彼女のおともをすることになった見習いモーグリ。



ペーシェントホィール
天晶堂バストゥーク支部に勤めるガルカ。サンクティアの行方を知っている。



ブッキーチェブキー
ブルゴルゴ島で暮らす世捨て人。刺客に追われているようだが、その正体は?



アベラルト
セルビナの村長。サンクティアと出会ったらしい。



ケルビュイア
「黄金のたてがみ」の生家を知る、タブナジアの騎士。



ヴラディネク
「黄金のたてがみ」の相棒をよく知るバストゥーク軍人。



ロエモリポー
ブッキーチェブキーの命を狙う、ある盗賊団の刺客。

辺境Q06 「夢追い旅」

依頼者 ゾリボ

関連 サンドリアQ20 「卑しき血流れず」(→P.236)

ラバオの荷運びチェルバデュライは、娘のサンクティアの誕生日を祝おうとしたが、彼女の姿がない。それを伝え聞いたゾリボに頼まれ、冒険者はサンクティア捜索の旅に出ることに。

彼女の足取りを追った冒険者は、ノービスモーグリやペーシェントホィール、アベラルトと会い、サンクティアが伝説の賞金かせぎ「黄金のたてがみ」を捜して弟子入りしようとしていることや、「黄金のたてがみ」の故郷タブナジアを目指していることを知る。そうしてたどり着いたルフェーゼ野で、ようやくサンクティアを見つける冒険者。しかし彼女はラバオに帰ることを拒否し、ノービスモーグリを連れて旅立ってしまう。



⬆チェルバデュライは、賭けごとに夢中で家族に苦労をかけっぱなし。



⬆父は自分の誕生日すら覚えていてくれないと、寂しげにもらすサンクティア。

Next Page

Check 賞金かせぎと大盗賊

サンドリアQ20「卑しき血流れず」(→P.236)といったクエストで語られるように、「黄金のたてがみ」は、相棒「銀刀のイズメニオス」とともに大盗賊アタルフォーネを捕らえた伝説の賞金かせぎ。しかし現在、「黄金のたてがみ」はアタルフォーネ盗賊団の残党による復讐を恐れ、行方をくらましている。このクエストからはじまる連続クエストでは、そんな「黄金のたてがみ」の生い立ちや正体までもが明かされていく。



⬆道中では「黄金のたてがみ」に関するさまざまな逸話を耳にすることに。

辺境Q07 「黄金のたてがみ」

依頼者 ゾリボ

関連 プロマシアEND-2「究極魔法の起源」(→P.174)

ゾリボはサンクティアを見守ってくれと冒険者に依頼し、チェルバデュライが用意した誕生日プレゼント“心のこもった包み”を託す。冒険者はケルビュイアから話を聞き、サンクティアと合流。さらに、ヴラディネクから「黄金のたてがみ」の居場所の情報を得ることに成功する。

ようやく「黄金のたてがみ」が隠れるプルゴノルゴ島に着いたサンクティアを迎えたのは、「黄金のたてがみ」をつけ狙う刺客ロエモリポーだった。ケガを負ったサンクティアをかばい、刺客を撃退する冒険者。そこへ「黄金のたてがみ」——ブッキーチェブキーが現れ、自身の半生を語って、賞金かせぎなどになるなとサンクティアをさとす。



⬆サンクティアを思いとどまらせようと、妻子を失ったことを語るブッキーチェブキー。



⬆賞金かせぎになるのをあきらめたサンクティアは、今度は冒険者に弟子入りを志願？

Check 「心のこもった包み」

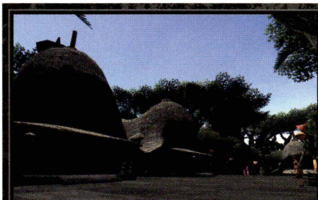
綺麗な包装紙で包まれた袋。よく見ると、包装を何度も失敗してやり直した跡が見て取れる。どうやら中身は、何種類かの薬瓶のようだ。

ゾリボに託された、チェルバデュライからサンクティアへのプレゼント。ロエモリポーに襲われてケガを負ったサンクティアは、中身の薬のおかげで命を救われた。そして、彼女は父が誕生日を覚えていてくれたことや、心配していてくれたことを素直に受け止め、賞金かせぎの夢をあきらめて、冒険者として父を助けたいと誓う。

Check 親子の再会

事前に プロマシアEND-2「究極魔法の起源」(→P.174)をコンプリートしていた場合、ブッキーチェブキーがサンクティアをさとす内容が変わる。具体的には、生き別れた子どもたちと再会できたことを踏まえ、賞金かせぎをやめたおかげで奇跡が起きたと話す。

黄金のたてがみを追え! ***Fin***



QUEST STORY GUIDE

カザム

Kazham

Outland

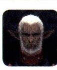
辺境Q08 「若きロテノーの悩み」

依頼者 ロテノー

Character



ロテノー
カザムでの布教に悩む、サンドリア大聖堂の修道士。



ミュロジャン
サンドリアで暮らす石工。女神像を彫る名工として名高い。

布教活動が進まず悩む修道士ロテノーは、大自然を崇拝するカザムのミスラにも教えが受け入れられるよう、エルシモ島の名石で女神像を造ろうと思い立つ。その協力を依頼された冒険者は、名石の調達や名工ミュロジャンへの注文に奔走。無事に女神像をロテノーへ届け、報酬として『テレポヨト』の魔法書をもらう。



⬆布教に効果があるのか疑問視するミュロジャンの言葉も知らず、ロテノー本人は満足げ。

Check カザムの信仰

カザムのミスラたちが持つ宗教観は、自然にある万物に神性が宿るというもの。それゆえ、サンドリア大聖堂の女神信仰のような宗教観は肌に合わなかった。ロテノーが現地エルシモ島の名石で女神像を造ろうと考えたのも、「大自然に抱かれた石のなかにも女神がいる」という形で、ミスラの宗教観に合わせて女神信仰を浸透させようとした結果かもしれない。

連続クエスト　辺境Q09 ▶ 辺境Q10 ▶ 辺境Q11

策士の搾取

舌もなめらかに美辞麗句を並べ、他人のお金でカザムの宿屋に滞在しつづけるマグリフォン。口八丁手八丁で世を渡る彼を、人は「策士」と呼ぶ――。

Character



マグリフォン
カザムの宿屋に居すわるエルヴァーン。本人いわく、重大な使命があるらしい。



ガティ・ミジュラビー
カザムに店を構える雑貨屋「M&Pマート・カザム支店」の店員。

辺境Q09 「ああ!　奇跡の出会い!」

依頼者：マグリフォン

何か困っている様子のマグリフォンに声をかけた冒険者。話を聞くと、彼はお腹をすかせたオポオポたちのために私財を投げ打ったせいで宿代が払えず、重大な使命を達成できないらしい。遠まわしに宿代を求めるマグリフォンに冒険者がお金を渡すと、彼は大仰に礼を言って、いつかお金は返すと宣言するのだった。



⬆オポオポとの人情話を語り、冒険者にお金を無心するマグリフォン。その話はウソか誠か。

辺境Q10 「おお!　勇気ある決断!」

依頼者：マグリフォン

関連　辺境Q12 「オポオポ王への道」(右ページ参照)

ノーグの海賊から貴婦人を救い出したと語るマグリフォンは、その貴婦人にもらったという海賊のメモを冒険者に売りつける。重要なものだと主張する彼を信じ、メモを頼りにユタンガ大森林を探索した冒険者は、そこそこの値で売れるラフレシアの蜜を発見したものの、花のひどいにおいがしみついてしまうことに。



⬆貴婦人の救出劇とメモの由来を語るマグリフォンだが、やっぱり宿代が目的。

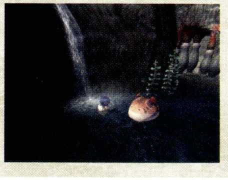
辺境Q11 「温泉へ行こう」

依頼者：ガティ・ミジュラビー

身にしみついたラフレシアのにおいをカザムのミスラたちに非難された冒険者は、においを取る方法を求めてガティ・ミジュラビーに相談した。彼女によると、ラフレシアのにおいは海底温泉にゆっくりと浸かれば、身体の芯まで温まるころには取れるとのこと。近くの海底温泉は枯れてしまったと聞いた冒険者は、コロロカの洞門で海底温泉を発見。付近に棲むモンスターをさけて温泉に浸かり、無事においを取るのだった。



⬅手遅れになっていなければと前置きして、においを取る方法を話すガティ。



➡コロロカの洞門にあった海底温泉。ここで冒険者はにおいを取ることに。

策士の搾取　*Fin*

Check いい人カモ

重大な使命があると言うマグリフォンだが、実際に彼が何かの行動に出ることはない。語る話も大げさでうさんくさく、自分が滞納している宿代を冒険者に払わせるなど、サギ師としか思えない人物なのだ。それを裏づけるように、このクエストをコンプリートしたときに冒険者につけられる称号は「いい人カモ」というもの。サギのターゲットのことを「カモ」とも言うが、まさにマグリフォンは、冒険者をカモにしたわけだ。

Check メモの正体とにおい

マグリフォンが冒険者に売りつける海賊のメモは、彼いわく「高貴な貴婦人が命を賭して取ってくるほど重要なもの」らしい。それを宿代のために売る時点であやしいが、じつはこのメモ、カザムの住人コヤ・ネブラーへが、ひどいにおいがするラフレシアの花への注意喚起のために作った貼り紙。ミスラにとって、そのにおいは耐えがたいらしく、ひどい場合は、においがしみついた者をカザムから追放することもあるという。

ちなみにこのにおいは、エルシモ島に暮らす動物オポオポには心地よいもの。においがしみついた冒険者がカザムにいるオポオポたちに話しかけると、彼らは冒険者を気に入り、辺境Q12「オポオポ王への道」が発生するきっかけとなる(右ページ参照)。

Check 耐えがたいにおい

ラフレシアのにおいがついた状態でカザムに住むミスラたちに話しかけると、専用のセリフを聞くことができる。ふだんから明るくサバサバとした彼女たちだけあって、冒険者のにおいへの嫌悪感をストレートに表現するのだ。

辺境Q12 「オポオポ王への道」

依頼者 ビュイ・ステコッパ

関連 辺境Q10 「おお! 勇気ある決断!」(左ページ参照)

Character



ビュイ・ステコッパ
ラフレシアのひどいにおいが取れなくなってしまった獣使い。



オポオポたち
カザムで暮らす10匹のオポオポ。階級による序列があるらしい。

ビュイ・ステコッパによれば、オポオポたちはラフレシアのにおいがついた冒険者を気に入り、自分たちの新たな王にするつもりらしい。オポオポたちにプレゼントを贈ると、彼らは冒険者を王様と認めてくれた。



←ビュイはオポオポたちにかわって、冒険者にオポオポ王の王冠を授けてくれる。

Check 王への道はけわしく

10匹のオポオポに王様と認めてもらうには、冒険者はそれぞれがほしがる品をプレゼントする必要がある。しかし、彼らは人の言葉を話せないため、どのオポオポが何をほしがっているかはわからない。さらに、オポオポは群れの序列に非常にうるさい動物で、自分より下の階級の者が先にプレゼントをもらっていると、ヘソを曲げてプレゼントを拒絶する。これらの問題を乗り越えて、はじめて彼らの王となれるのだ。

連続クエスト 辺境Q13 ▶ 辺境Q14

カザムの常識

ミスラの一大居住地カザムには、中央三大陸にはない独特のルールがある。ときには、そうとは知らずに掟を破った大陸の人間により、騒動が起こることも。

Character



ジャコ・ワーコンダロ
カザムを統治する敏腕族長。地元の常識を知らない大陸の人間にあきれている。



アンジェリカ
ウィンダスに滞在中の画家。自身の個展を開くために、ある画廊に目をつけるが?



ロマー・ミーゴ
カザムで隠居生活中の先代族長。どこか影のある人物だが、冒険者に助言をすることも。

辺境Q13 「画廊の迷宮」

依頼者 ジャコ・ワーコンダロ

関連 ウィンダスQ03 「芸術家によるラプソディ」(→P.276)

個展を開くことを夢見るアンジェリカは、ウガレピ寺院にある画廊のウワサを聞きつけ、ジャコ・ワーコンダロに個展開催を願い出る。ウガレピ寺院は、獣人トンベリが巣食う危険な場所。それを知ってもあきらめないアンジェリカの本気を認めたジャコは、冒険者を雇い、アンジェリカの絵を画廊に飾るよう命じた。



↑アンジェリカの絵は画廊の亡霊に破かれてしまい、個展は実現せずに終わる。

Check カザムの常識①

ウガレピ寺院は、カザムがあるエルシモ島に建つ古寺だ。この寺は人間に深い怨みを持つ獣人トンベリの本拠地であり、そこに近づかないことや、トンベリたちの怨みを買わないようにすることは、カザムの常識。しかし、エキセントリックな画家アンジェリカはそんな事情に頓着せず、個展を開く夢をかなえようとする。

辺境Q14 「みんなで怨み」

依頼者 ジャコ・ワーコンダロ

関連 ジラートM04 「ウガレピ寺院」(→P.135)

ジャコ族長の家を訪ねた冒険者は、突然カザムからの追放を言い渡される。話を聞くと、ウガレピ寺院を訪れたときに「怨みの炎」を宿してしまったようで、そのことがカザムの掟に触れたらしい。前族長ロマー・ミーゴから「怨みの炎」の浄化方法を聞いた冒険者は、怨念洞で炎を清め、事なきを得る。



↑「常識を知らない」と、突然ミスラたちから非難を浴びせられる冒険者。

Check カザムの常識②

ウガレピ寺院の地下に広がる怨念洞には、トンベリたちの「怨みの炎」を灯すことで開く扉がある。ジラートM04「ウガレピ寺院」(→P.135)などを進めるときには、かならずこの仕掛けを解かなければならないが、そのさいに目に見えない怨みの炎が、解いた者の手に移ってしまう。怨みの炎はトンベリを呼び寄せるので、カザムでは「ウガレピ寺院へ入ったら怨みの炎にはさわらない」というのが常識となっている。それゆえミスラたちは、炎を宿してきた冒険者を容赦なく非難するのだ。

カザムの常識 Fin

辺境Q15 「トンベリーニョ」

依頼者
メビ・ジュービリ

Character



メビ・ジュービリ
カザムの住人。森で保護したトンベリを、ひそかにかくまっている。



トンベリーニョ
湖でおぼれていたところを、メビに保護されたトンベリ。

かくまっていたトンベリーニョを森に帰したいメビ・ジュービリだが、「包丁が錆びついているトンベリーニョは狩りができず餓死してしまう」と心配していた。メビに協力することになった冒険者はウガレピ寺院におもむき、トンベリのコック「料理人のノンベリ」と取引をして、彼の愛用の包丁をもらうことに成功する。



⬆新しい包丁を気に入ったトンベリーニョを見て、これで森に帰せると喜ぶメビ。

Check トンベリの包丁

トンベリーニョは錆びついた包丁を決して手放さず、研いでやろうとしたメビ・ジュービリに殺気を放つほどのこだわりを見せる。それもそのはず、トンベリにとって包丁は、種族のアイデンティティと言えるもの。実際、トンベリ族には「トンベリの民よ！　角灯を持て！　真実の陽が射す、その日まで、怨みの灯火を絶やさんがため。トンベリの民よ！　包丁を持て！　その刃にてアルタナの民を捌き、真の女神ウガレピに捧げんがため」というスローガンまで伝わっているのだ。


⬆実際には、包丁の入手は難しいらしく、人間から奪った短剣や片手棍を手にしているトンベリも少なくない。

辺境Q16 「王への挨拶」

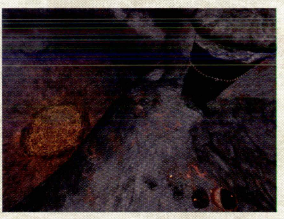
依頼者
ハリ・パクロイブ

Character



ハリ・パクロイブ
カザムの老女。新たに集落を訪れた者たちに、"この地の王"へのあいさつを勧める。

カザムの東にそびえるユタンガ火山は、エルシモ島を守る王が住むとされる山。村の老女ハリ・パクロイブは、カザムを訪れた冒険者に、王へのあいさつのしかたを教える。


⬆火山の火口「イフリートの釜」に供物を捧げた冒険者は、カザムの客人として認められる。

Check 老女が語る王

ハリ・パクロイブ：東にそびえたつ火の山は、カザムを守る王の山だ。王はいつも怒りと笑いで大地を揺らし、われら生きとし生けるものすべてに熱くこみあげてくる力を与えてくれる。そして、この地の王へ日々の糧からよりすぐったものを捧げて感謝を示す。それがこの村の慣わしだ。どうだい、冒険者。ここにしばらく厄介になるつもりなら、この地の王へ顔を見せに行く気はないかい？　運がよければ、この地の王の声を聞けるかもしれないよ。ふっふっふ……。

辺境Q17 「火のなる木」

依頼者
スン・アブララ

Character



スン・アブララ
武器屋「傭兵リューコワの店」にいる弓職人。炎の加護を受けた「煉獄の木材」を求める。

職人スン・アブララに頼まれ、冒険者は煉獄の木材を探しにユタンガ大森林へ立ち入った。ツルを頼りに「火のなる木」から燃えにくい部分を選び、冒険者は木材を切り出す。



⬆木にからむツルをイフリートの釜で炎にかざし、ツルがからんでいた部分の材質を見わける。

Check 燃え盛る矢

スン・アブララが煉獄の木材を求めているのは、燃え盛る「煉獄の矢」を射るのに耐えうる、強い炎の加護を受けた弓を作るため。これに関連して、ウィンダスのミスラの族長ペリィ・ヴァシャイがかつて、どんな弓でも「煉獄の矢」を放てる名手だったという話も、スンから聞くことができる。

辺境Q18 「不敗の心得」

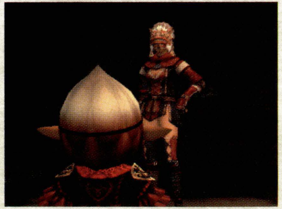
依頼者
ジャコ・ワーコンダロ

Character



ジャコ・ワーコンダロ
カザムの族長にして短剣の名手。新たに開発した技の返し技を研究するため、練習相手を探す。

短剣の新技エヴィサレーションをあみ出したジャコ・ワーコンダロ。彼女は、その新技の返し技を考えついたときの練習台に仕立てようと、冒険者に新技を会得させる。


⬆結局、新技を出される前に相手を殺すしか対処法がない、という結論に達するジャコ。



►►►► QUEST STORY GUIDE

ノーグ

Norg

Outland

辺境Q19 「輝けるレギンス」

依頼者 ヘイゾウ

Character



ヘイゾウ

ノーグで忍術を教える師範代。弟子たちの修行に使う錆びたレギンスを集めている。

ヘイゾウに頼まれて、錆びたレギンスを収集することになった冒険者。水中に沈んだレギンスを釣り上げて必要な数だけヘイゾウに渡すと、彼は報酬にと、忍術の巻物をくれた。



⬆忍術の基本は足腰と言うわりに、報酬は足腰に関係ない忍術『毒盛の術：壱』の巻物。

辺境Q20 「輝けるサブリガ」

依頼者 ヘイジ

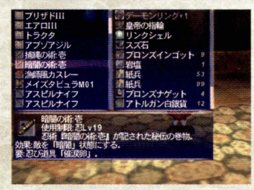
Character



ヘイジ

ヘイゾウと同じく、ノーグで忍術の師範代を務める男。弟子の足腰を鍛えるために錆びたサブリガを求める。

冒険者は、弟子の修行に必要な錆びたサブリガを集めるよう、ヘイジから依頼を受けた。サブリガを集めてきた冒険者に、ヘイジは報酬として忍術を授ける。



⬆ヘイジが授けてくれるのは『暗闇の術：壱』で、やはり足腰と関係ない忍術。

辺境Q21 「サハギンの宝物庫」

依頼者 レイスレアン

Character



レイスレアン

ノーグの構成員のひとり。事情を隠し、冒険者にある依頼をする。



レン

ノーグの部隊編制担当。構成員たちの力量や適性を測る。

ノーグの簡易倉庫で働くレイスレアンは、何も言わずに頼みを聞いてくれと冒険者に持ちかけた。その頼みとは、海蛇の岩窟に巣食う獣人サハギンの宝物庫から、なんでもいいから物品を奪取してきてほしいというもの。宝物庫に立ち入った冒険者は、そこでノーグのレンと出会う。彼は、この依頼がレイスレアンの任務達成能力を調べる適性試験だと語り、宝物庫にあった海龍の像を依頼達成の証拠として冒険者に託す。



⬅なぜか依頼の背景を話さないレイスレアン。その理由とは……？



➡依頼の裏を明かしたレンは、レイスレアンの能力と適性を冷静に分析する。

Check 忍術の基本は……

辺境Q19「輝けるレギンス」と辺境Q20「輝けるサブリガ」では、同門の忍術師範代であるヘイゾウとヘイジから仕事を依頼される。彼らの流派のモットーは「忍術の基本は足腰にあり」というもので、錆びたレギンスやサブリガを使って、徹底的に弟子の足腰を鍛えているようだ。

ちなみに、それぞれのクエストをコンプリートすると、「レギンスを輝かせる者」と「サブリガを輝かせる者」という称号が得られる。これらは、廃棄物である錆びたレギンスとサブリガに、もう一度人の役に立つ機会を冒険者が与えたことを表しているものと思われる。

Check ノーグとサハギン族

海蛇の岩窟にはノーグの海賊たちのほか、獣人サハギン族も本拠地を置いているのだが、両者の衝突は意外なほど少ない。ノーグとサハギンは人間と獣人として対立する一方で、貿易や岩窟の防衛といった面でお互いを利用し、共生関係を築いている。実際、宝物庫にいたレンが冒険者に海龍の像を渡すとき、「サハギンとは話がつけてある」と言って、ノーグとサハギンの関係を話してくれるのだ。



⬆海蛇の岩窟に棲むサハギン。歴史上、人間と交流している期間は長い。

辺境Q22「占拠された倉庫」

依頼者 キール

Character
キール



ノーグの構成員。昔ノーグの海賊が使っていた倉庫の様子を気にかけ、その状態を確かめたいと思っている。

キールは声をかけてきた冒険者に、サハギンに占拠されたノーグの海賊の倉庫に侵入し、封のされた箱を取ってくるよう依頼。冒険者は無事に箱を奪還する。



⬆岩壁に偽装された扉の向こうに、ノーグの海賊の倉庫は隠されている。

辺境Q23「みんなのうらみ」

依頼者 マジュフォー

Character
マジュフォー



他人にまとわりついたトンベリ族の「怨み」が見える男。怨みを解く方法を知っているらしい。



⬅マジュフォーはトンベリの司教をだまして、寺院の一室に閉じこめたという。

トンベリの怨みを解く方法を知りたくば、獣人金貨を持ってこい――。そんなマジュフォーの取引に応じた冒険者は、怨みを解いてくれるトンベリの司教の情報と、司教のいる部屋のカギを手に入れる。さっそく司教に会った冒険者は相応のギルを支払って、怨みを解いてもらった。



➡冒険者への怨みが大きいほど、トンベリの司教は多額のギルを請求してくる。

辺境Q24「大いなる力宿るモノ」

依頼者 マモラビオン

関連 サンドリアQ74「氷の試練」(→P.416)

Character
マモラビオン



独自の合成術理論を持つ研究者。自身の研究に必要な「力宿るモノ」を求め、ノーグを訪れた。

マモラビオンから「力宿るモノ」の調達を依頼された冒険者。神獣の息吹から作られた品々を渡すと、マモラビオンは自身の研究の成果として、冒険者にエボカーリングをくれた。



⬆冒険者の集めた品の力に驚嘆するマモラビオンだが、その出どころなどは深く詮索しない。

辺境Q25「ブラックマーケット」

依頼者 ムザッファー

Character
ムザッファー



禁制品をあつかう仕入れ人。とくに品薄の「北方の毛皮」「東方の磁器」「南方の木乃伊」を求める。

ノーグの仕入れ人ムザッファーは、禁制品の調達を冒険者に依頼。冒険者が無事に禁制品を集めてくると、彼はまた頼むと言いつつ品を買い取る。



⬆禁制の品々は引く手あまたで、需要に供給が追いつかないらしい。

Check サハギンの偽装

海蛇の岩窟には、ただの岩壁にしか見えないように偽装された扉がたくさんある。キールの話によると、偽装扉を作ったのは岩窟に暮らすサハギン族らしい。そういった扉のなかには、獣人の硬貨をカギとして使わなければ、開けられないものもあるのだ。



⬆ノーグへつづく扉も、変わったところのない壁のように偽装されている。

Check トンベリの怨み

トンベリ族が使う特殊技『みんなの怨み』は、「それまでに倒したトンベリ族の数×5」のダメージを与えてくる攻撃。くり返しトンベリ族を倒していると、恐ろしいダメージを受ける危険な技だが、このクエストで怨みを解けば、倒したトンベリ族の数がリセットされるのだ。ちなみに、トンベリ族のなかには『みんなの怨み』の上位版である『みんなの怨念』を使う者も登場。この技のダメージは「それまでに倒したトンベリ族の数×50」となっている。

Check 力宿るモノ

マモラビオンが探す「力宿るモノ」は、サンドリアQ74「氷の試練」をはじめとする、召喚獣が関わるクエスト(→P.416)で、神獣の息吹と引きかえに入手できる。それらの品々はすべて、過去の『FF』シリーズ作品に登場したアイテムとなっているのだ。

◆力宿るモノ一覧

名前	登場作品
空気の水	『FF I』
エギルの松明	『FF II』
ネプトの目	『FF III』
砂漠の光	『FF IV』
長老の枝	『FF V』
サビトレール	『FF VI』
古代種のカギ	『FF VII』

辺境Q26 「誓いの連鎖」

依頼者 ストレイクラウド

Character



ストレイクラウド
ノーグの戦士。幼なじみに似ている友人グボッカを心配している。



ヴィグスターカ
窮地におちいったグボッカの助けに入ったヒュームの剣士。



グボッカ
みんなのために何かしたいと、ノーグを飛び出したガルカ。



ゴモヤ
もう何年も行方知れずになっている、ストレイクラウドの幼なじみ。

友人グボッカを心配するストレイクラウドが冒険者と話していると、そこへグボッカが命からがらもどってきた。グボッカは最近ノーグをさわがす魔物を倒しに行ったが返り討ちに遭い、助けに入った見知らぬヒュームの男を見捨てて逃げてきたというのだ。ストレイクラウドはグボッカをさとし、そのヒュームの救出に協力してほしいと冒険者に請う。

グボッカとともに現場に向かった冒険者は、無事に魔物を討伐。ヒュームの剣士ヴィグスターカを発見するが、彼は自身の剣をグボッカに託して絶命した。グボッカが持ち帰った剣を見たストレイクラウドは驚きの声をあげる。その剣は、彼が幼なじみのゴモヤに贈った剣だった。



⬆助けてくれたヴィグスターカを置いて、逃げ出してしまったグボッカ。



⬆死の間ぎわ、ヴィグスターカは自身の剣にまつわる話をグボッカに聞かせた。

Check その約束を果たすまで

ストレイクラウドの幼なじみゴモヤは、かつて「自分の力を誰かのために役立てる」と誓い、ノーグを旅立った。そのときストレイクラウドは、自分が大切にしている剣をゴモヤに渡し、ゴモヤもその剣をかならず返すと約束。ヴィグスターカが持っていたのは、そんな思い出深い剣だった。

ヴィグスターカは昔、今回のグボッカと同じように、助けてくれたゴモヤを見殺しにしてしまった経験を持つ。その後悔を忘れず、「自分の力を誰かのために役立てる」ことを誓い、命の恩人であるゴモヤの剣を大切に持ち歩いていた。そんな誓いの連鎖のすえ、旧友との約束を果たすかのように、ゴモヤの剣はストレイクラウドのもとに返ってきたのだ。



⬆ゴモヤの剣を前に、ストレイクラウドは旧友との友情をかみしめた。

辺境Q27 「大自然の極上酒」

依頼者 ワシュウ

Character



ワシュウ
ノーグの台所を預かる肝っ玉母さん。酒ばかり飲む海賊たちのために、いい酒を探している。

冒険者の腕を見込んだワシュウは、ヨアトル大森林で見つかる天然のワインを調達してほしいと依頼。空っぽの酒樽を渡された冒険者は、ジャングルの樹からワインをくんでくる。



⬆気風がよく威勢のいいワシュウ。人々に恐れられる海賊たちも、彼女には頭が上がらない。

辺境Q28 「濡れた巻物の秘密」

依頼者 ——

Character



シビビ
ノーグに所属するタルタルの女忍者。冒険者が釣り上げた巻物の秘密を知っているという。

海蛇の洞窟で、何も書かれていない濡れた巻物を釣り上げた冒険者。ノーグのシビビに聞いてみると、それはかつて彼女が作ったもので、特殊な方法でなければ読めないという。



⬆シビビに言われたとおり、巻物をホルレーの岩峰の温泉にひたすと、紙に文字が現れる。

Check 忍者たちの気まぐれ

濡れた巻物は、シビビが知り合いの忍者と協力して作ったもの。本来は忍術『呪縛の術：壱』の教本となる予定だったが、読むのに別の大陸の山奥まで行かなければならなかったため、結局使われることはなかった。ちなみに、シビビたちがそんな面倒な仕掛けを作ったのは、「解読にはそれなりに苦労しないとダメじゃないか」と気まぐれに考えただけで、深い意味はないとのこと。



⬆飛空艇や『テレポホラ』などを利用したとしても、ホルレーの岩峰まで行くのはそれなりに大変。

辺境Q29「内に眠る力」

依頼者 ジョクリベ

Character

ジョクリベ
ノーグの頭領ギルガメッシュに仕える老刀匠。冒険者をさらなる高みに導く。

両手刀の使い手として真の高みへの道を目指したければ試練を受けよ――。そうジョクリベに告げられた冒険者は、彼の出す試練を乗り越え、九之太刀・花車を新たに会得するのだった。



⬆ジョクリベは試練の太刀を冒険者に渡し、その刀に真の使い手と認められるまで使いこむよう指示。

Check 試練のはじまりを告げて

ジョクリベ：お主か、よい面構えになったな。だが真の高みに至る道はまだまだ遠い。どうだ、1つわしの出す試練に挑戦してみぬか？
（うなずく冒険者）
ジョクリベ：迷いなき、よい眼だ。ではお主にこの試練の太刀を渡そう。よいか。その試練の太刀がお主を真の使い手と認めたとき、武器はその役目を終え、その力は失われる。その時がきたならば、わしに試練の太刀を手渡してくれればよい。長い試練になるだろうがお主なら必ず成し遂げると信じておるぞ。

辺境Q30「武技相伝」

依頼者 リョウマ

Character

リョウマ
伝説の忍者ヨミの兄。一流の忍者のあいだでのみ相伝される秘技があると話す。

ヨミの兄にして、自身も有能な忍者であるリョウマ。彼は、片手刀の使い手である冒険者に秘技を相伝すると言う。リョウマが課した修行のすえ、冒険者は片手刀の秘技・空を会得する。



⬆いつもは冷淡なリョウマだが、修行を乗り越えて新技を会得した冒険者に、満足げな様子を見せる。

Check 相伝への誘い

リョウマ：ほう、忍術だけでなく技の鍛錬も欠かしていないようだな。だが、おまえは知らない。一流の忍者にのみ相伝される技があることをな。技は戦いの中で己の命を賭けて磨き極めるもの。そうやって、おまえも数々の技を編み出したはず。相伝される技はまさにその集大成。一筋縄じゃいかねぇ、長い試練になるだろう。おまえにそれを成し遂げる覚悟があるか？



▶▶▶▶ QUEST STORY GUIDE

ジラートの幻影



Rise of the Zilart

Outland

辺境Q31「オポオポの怒り」

依頼者 ――

関連 ジラートM05「古代石碑巡礼」(→P.136)

古代ジラート人の野望を阻止する手段を探す冒険者は、ユタンガ大森林に建つ古代の石碑から火の祈りを手に入れるも、そのためにオポオポ族の怒りを買ってしまった。彼らが石碑にはめられた「赤い宝石」にこだわっていると気づいた冒険者は、赤く輝くガーネットを石碑に供えて、オポオポの怒りを解く。



⬆ガーネットをもらって喜んだオポオポたちは、お礼のつもりか、オポオポネックレスを冒険者に渡す。

Check 石碑にまつわるクエスト①

このクエストの発端となるのは、ジラートM05「古代石碑巡礼」(→P.136)。同ミッションにおいてユタンガ大森林にある火の石碑を訪れたさい、冒険者はなぜか怒り狂ったオポオポに襲われる。その理由ははっきりとは明示されないが、このクエストの内容から察するに、オポオポたちは石碑の赤い宝石を冒険者に汚されたと考え、襲ってきたのだと思われる。

辺境Q32 「彷徨いし魂の鎮魂」

依頼者 ――

関連 ジラートM05 「古代石碑巡礼」(→P.136)

ジラート人の野望阻止に動く冒険者は、そのカギとなるテリガン岬の石碑で、騎士の亡霊「さまよえるアクセザリオン」に襲われる。それを退けて風の祈りを手に入れたものの、亡霊が成仏することはなかった。せめてもの供養に、冒険者が石碑にレインリリーの花を供えると、亡霊は満足したように天へ召されていく。



⬆昇天する騎士の霊。そのあとには、腰防具フラジラントローブが遺されていた。

辺境Q33 「不浄なる魂の浄化」

依頼者 ――

関連 ジラートM05 「古代石碑巡礼」(→P.136)

聖地ジ・タの古代石碑に触れた冒険者は、巡礼の旅に倒れた者たちの無念が具現化した、不死の魔物に襲われる。魔物を退け、光の祈りを手に入れた冒険者だったが、巡礼者たちの無念が晴れることはなかった。のちに、冒険者は8つの祈りが一体化した虹の祈りを入手し、それを使うことでようやく彼らの魂を浄化する。



⬆醜悪な姿になり果てた巡礼者たちは、虹の祈りによって解放される。

Check 石碑にまつわるクエスト②

ジラートM05 「古代石碑巡礼」(→P.136)で聖地ジ・タの石碑を調べたとき、冒険者はドゥーム族のモンスター「ドゥームド・ピルグリムズ」に襲われる。このモンスターの名は「命運尽きた巡礼者たち」という意味だ。

聖地ジ・タの奥地にある遺跡ロ・メーヴは昔、女神信仰者の巡礼地として知られていた。だが、そこまでの道のりは非常に危険で、聖地ジ・タでは、多くの巡礼者が無念のうちに亡くなったという。



⬆巨木が連なり、入り組んだ地形の聖地ジ・タ。魔物の姿も多く見られる。

辺境Q34 「神威」

依頼者 イブノイル

関連 ジラートM14 「アーク・ガーディアン」(→P.138)

Character


イブノイル
古代ジラート文明の「明星の巫女」。


Ark Angel HM
「無知」を象徴するクリスタルの戦士。


Ark Angel EV
「驕慢」を象徴するクリスタルの戦士。


Ark Angel TT
「怯懦」を象徴するクリスタルの戦士。


Ark Angel MR
「嫉妬」を象徴するクリスタルの戦士。


Ark Angel GK
「憎悪」を象徴するクリスタルの戦士。

ジラート文明が建造した天空の島トゥー・リアを訪れた冒険者は、明星の巫女イブノイルと再会する。彼女は、島を守護する5人のクリスタルの戦士が持つ心の闇のかけらに働きかけ、彼らの力を具現化した品を冒険者に与えるという。そのためにはクリスタルの戦士を活性化させ、冒険者と戦わせることが必要らしい。

イブノイルの提案を受け入れた冒険者は、五戦士魔法陣を使い、5人のクリスタルの戦士と激突。見事に彼らをくだし、クリスタルの戦士の力を具現化した装備品である「耳」を手に入れるのだった。



⬅ジラートの野望を砕こうとする冒険者に、イブノイルは力を与えると言う。



⬆魔法陣の力で一堂に会したクリスタルの戦士たち。冒険者はこの強大な敵と戦うことに。

Check 集う五戦士

このクエストに登場するクリスタルの戦士は、ジラートM14 「アーク・ガーディアン」に登場するクリスタルの戦士とまったく同じ存在(→P.131)。同ミッションでは、自分も含めた最大6人の仲間とともに、クリスタルの戦士をひとりずつ撃破していくが、この「神威」では、5人のクリスタルの戦士と同時に戦うことになる。ただし、冒険者も自分を含め18人までの仲間を募って挑戦できるようになっており、クリスタルの戦士と総力を尽くした戦いをくり広げられるのだ。ちなみに、報酬として手に入る耳防具「○○の耳」は、以下のようにそれぞれのクリスタルの戦士の能力を受け継いだものとなっている。

◆「神威」の報酬

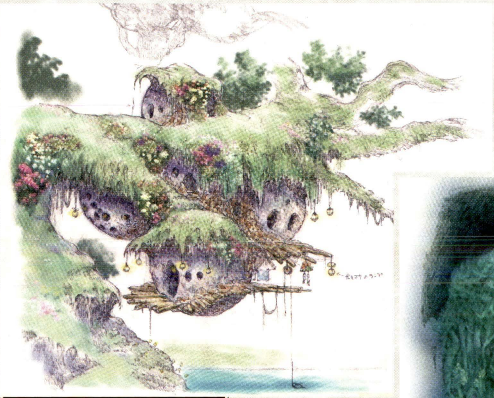
アイテム名	対応するクリスタルの戦士
素破の耳	Ark Angel HM
騎士の耳	Ark Angel EV
暗黒の耳	Ark Angel TT
獣使の耳	Ark Angel MR
武士の耳	Ark Angel GK

※いずれかひとつが手に入る

FINAL FANTASY XI ART GALLERY

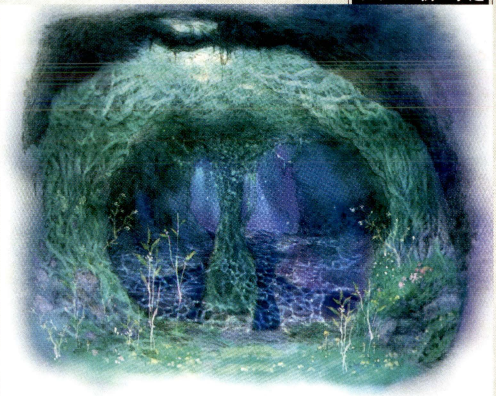
設定原画ギャラリー

～辺境編～



ボヤーダ樹・マンドラゴラの巣

ボヤーダ樹・水辺



ボヤーダ樹・広場





流砂洞



海蛇の岩窟・海賊の倉庫



ユタンガ大森林・火山遠景

クエストストーリーガイド Quest Story Guide

アトルガン皇国クエスト

The Empire of Aht Urhgan

アトルガン白門を中心に近東ならではの物語が展開

アトルガン皇国のクエストは、皇都アルザビの辺民街区「アトルガン白門」で発生するものが主体となる。その内容は、街で暮らす庶民の悩み解決にはじまり、皇国の正規兵や義勇兵からの依頼、魔笛を守護する五蛇将にまつわる物語など、バラエティ豊か。また、傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」における傭兵階級も、昇進試験のクエストをコンプリートすることで上がっていく。アラパゴ諸島の町ナシュモで受けられるクエストには、ナシュモの住民であるキキルンに焦点を当てたものが多い。



←昇進試験のクエストでは、士官学校で冒険者が学校生活を過ごす場面も。

◆ アトルガン皇国クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	闇への抵抗Ⅱ	P.357
02	トリックスターの描く夢	P.357
03	グルメな人々	P.358
04	消えたカボチャ頭	P.358
05	シャララト日和	P.358
06	ことばのパズル	P.359
07	ふたりのバランス	P.359
08	その女、性悪につき	P.359
09	にわか雨～君の面影を探して	P.360
10	恋のレシピ	P.360
11	友情のカルテ	P.360
12	始まりの夜	P.361
13	再会の暁	P.361
14	オルドゥーム	P.361
15	弱点分析作戦	P.362
16	苦闘打開作戦	P.362
17	双角の仕事人	P.362
18	主人と私	P.363
19	翠緑のむこうへ	P.363
20	バラカフ回想録	P.363
21	バラカフ事件録	P.364
22	天駆ける剣	P.364
23	詠うは誰ぞ彼の	P.365
24	風纏う弓	P.365
25	土噛みし拳	P.365
26	水和ぐ盾	P.366
27	昇進試験～一等傭兵	P.366
28	昇進試験～上等傭兵	P.367
29	昇進試験～傭兵長	P.367
30	昇進試験～伍長	P.367
31	昇進試験～軍曹	P.367
32	昇進試験～曹長	P.368
33	昇進試験～特務曹長	P.368
34	昇進試験～少尉	P.368
35	昇進試験～中尉	P.369
36	昇進試験～大尉	P.369
37	つるはしにかける思い	P.369
38	Cook☆ルン	P.370
39	愛あるがゆえに	P.370
40	トトルンのトレジャーハント	P.370
41	封滅トレージアンター	P.371
42	空知らぬ雨	P.371
43	アシュタリフ号威力偵察	P.371
44	宮廷絵師護衛指令	P.371
45	アシュタリフ号船長暗殺指令	P.371
46	渇望	P.419
47	開門	P.420
48	兆候	P.420
49	変容	P.421
50	不滅	P.421
51	海鳥は賽を振る	P.422
52	双翼は朝凪に舞う	P.422
53	白昼わだつみを駆る	P.423
54	やがて海霧の夜に翔ぶ	P.423
55	海路の果てに	P.424
56	オートマトン	P.424
57	投げ込んだのは貴方じゃないですか	P.425
58	キモいから名前で呼ぶな	P.425
59	「何もできない」だなんて言わせない	P.426





QUEST STORY GUIDE

アルザビ

Al Zahbi

The Empire of Aht Urhgan

アトルガンQ01 「闇への抵抗II」

依頼者 スルディラン

関連 サンドリアQ26 「闇への抵抗」(→P.238)

Character



スルディラン

人民街区の風蛇の広場にいる男性。得体の知れない不穏な空気を感じ、身を守るための魔除けを作ろうとする。

「真の闇」の接近に備えて魔除けを作りたい――そんな願望をスルディランから聞いた冒険者は、魔除けの材料となるインプの翼を調達し、彼に手渡す。



↑魔除けはひと組では足りないらしく、スルディランは何回でも翼を受け取る。

Check "魔除け"ふたたび

クエスト名が「闇への抵抗II」というだけあって、このクエストの内容は サンドリアQ26 「闇への抵抗」(→P.238)と酷似している。どちらのクエストでも、冒険者は魔除けの材料となる翼をふたつ求められ、それを依頼者に渡せば報酬の200ギルがもらえるのだ。ちなみに、 アトルガンQ27 「昇進試験～一等傭兵」でも、とある人物から翼を要求される(→P.366)。



QUEST STORY GUIDE

アトルガン白門

Aht Urhgan Whitegate

The Empire of Aht Urhgan

アトルガンQ02 「トリックスターの描く夢」

依頼者 アルカンダー、アハーダ

Character



アルカンダー

かつて世界を旅していた男性。養子ティンガマトンガと暮らしている。



ティンガマトンガ

両親を亡くしたタルタルの少年。いつも悪さばかりしているようだが?



アハーダ

錬金術ギルドの青年。アルカンダーから彼の養子を雇うよう頼まれる。

重い病に冒され、余命わずかなアルカンダー。彼は、悪さを働く養子ティンガマトンガを、アハーダのギルドで雇ってもらえるように改心させてほしいと冒険者に頼む。しかし、ティンガマトンガのたび重なる悪事によって街の人々の怒りは頂点に達し、アルカンダーは責任を取って街を去ってしまった。そこではじめて、「悪さをすれば養父が自分を憎んで死後も会いにきてくれると思った」と、己の心中を語るティンガマトンガ。これまでの行ないを悔やんだ彼は、養父を追い、ずっと一緒にいたいという素直な気持ちを伝える。



↑ティンガマトンガは養父と離れたくないがために、あえて悪事を働いていた。

Check 養子と養父

養父が死んだあとのことばかり考えてティンガマトンガが悪事を働く一方で、アルカンダーもまた、己が死んだあとのことだけを考えてティンガマトンガを自立させようとしていた。そうした自分たちの行動はまちがっているというティンガマトンガの真摯な言葉を受け止めたアルカンダーは、自身の病を治す方法を探しはじめる。



↑養子の呼びかけで、いまを生きることが大切だと気づくアルカンダー。

連続クエスト アトルガンQ03 ▶ アトルガンQ04 ▶ アトルガンQ05

食の道を極める者たち

日夜新たなレシピの開発に励む美食家の集い「エピキュリアンズ」。その団長を務めるマウダッドは、食べ物のことになると見境がなくなる困った人物だった。

Character



フォチャチャ
調理の腕を試すためにウィンダスから訪れた料理人。ふがいない息子を「愛の百烈拳」でしつける。



トポクヒッポク
母のフォチャチャとともに皇国へやってきた少年。母に反対されつつも、独学で錬金術を学んでいる。



マウダッド
「蛇舌のマウダッド」の異名を持つ覆面ガルカ。美食家たちの集団「エピキュリアンズ」をたばねる。



ウラマール
「エピキュリアンズ」に所属する男性。野菜などを栽培するのが得意。



クティーバ
「エピキュリアンズ」に所属する女性。釣りの腕前に定評がある。

アトルガンQ03「グルメな人々」

依頼者 フォチャチャ

大切な食材を謎のガルカに奪われたと、涙ながらに母のフォチャチャに報告するトポクヒッポク。冒険者の立ち会いで、彼はそのガルカ――美食家集団「エピキュリアンズ」の団長マウダッドから食材を取り返すものの、すでに食材の残りは半分になっていた。食材をなんとかもとの量にもどし、母に渡すトポクヒッポク。フォチャチャはその食材で冒険者に料理を作るが、料理は突如現れたマウダッドによって全部食べられてしまう。



⬅トポクヒッポクは冒険者を盾にマウダッドに詰め寄り、食材を返してもらう。

Check マウダッドの情熱

「エピキュリアンズ」の団長マウダッドは、アトルガンの美食を制したとまで言われる人物。料理に対する彼の探究欲は底が知れず、少しでも興味を持った食材や料理があれば、たとえそれが他人のものであってもすぐさま自分のものにしてしまうのだ。マウダッドの被害に遭った人々にいつも謝りに行くのは「エピキュリアンズ」の団員たちらしく、彼らは団長についてしばしばグチをこぼしている。

アトルガンQ04「消えたカボチャ頭」

依頼者 ウラマール、クティーバ

「エピキュリアンズ」の団員であるウラマールとクティーバから、行方不明になった団長を捜してほしいと頼まれた冒険者。どうやら、以前トポクヒッポクが錬金術で食材を増やしたせいで、その食材で作った料理を食べた団長の姿が透明になっているらしい。冒険者はトポクヒッポクと協力し、団長をもとの姿にもどす。



⬆透明になった者をもとにもどせる虹苺を調達し、トポクヒッポクに渡す冒険者。

Check 調合失敗

自分を料理人にしようとする母の反対を押し切り、独学で錬金術を学んでいたトポクヒッポクは、食材をマウダッドに使われたさい、母のおしおきを恐れて錬金術で食材の量をもとにもどした。しかしそのときに用いた材料の分量がまちがっていたため、完成した料理を食べたマウダッドに、使用者の姿を隠す薬品「プリズムパウダー」の効果が現れてしまったのだ。フォチャチャは、食材を錬金術の材料に使った息子を厳しくしかりつけるが、錬金術に対する息子の真剣な姿勢を認め、ギルドで正式に錬金術を学ぶことを許す。



⬆和解した母子は、誘いを受けて「エピキュリアンズ」に加わることに。

アトルガンQ05「シャララト日和」

依頼者 クティーバ

ウラマールは以前団長に横取りされた近東様式のケーキ、イルミクヘルバスへの未練を断ち切れずにいた。クティーバは再度ケーキを作るべく、材料の白蜜の調達を冒険者に頼む。そのすえに完成したケーキはまたも団長に奪われそうになるが、クティーバの機転によって、ウラマールは無事ケーキにありつくのだった。



⬆クティーバは、ケーキをあらかじめニセモノにすりかえて団長の目をごまかす。

食の道を極める者たち *Fin*

アトルガンQ06「ことばのパズル」

依頼者 ハダーダ

関連 アトルガンQ03「グルメな人々」(左ページ参照)

Character



ハダーダ
いたずらが大好きで、いつも母を困らせている少年。毎日のおやつが一番の楽しみ。

"怪盗にとって重要なもの"を作ると言い、文字が書かれた紙切れを冒険者に集めさせるハダーダ。彼はその紙切れで作った名前入りのカードを使って、客人用の大切なお菓子を盗んだ罪を蛇舌のマウダッドになすりつけようとするが、母親にすぐ真犯人が自分だと見抜かれてしまう。



⬅街の各所で、文字の書かれた合計7枚の紙切れを集めてまわる冒険者。



➡怒ったハダーダの母は、息子のために用意していたお菓子を冒険者に渡す。

Check 紙切れの文字

ハダーダは、「M」「U」「T」が書かれた紙切れを1枚ずつと、「A」「D」が書かれた紙切れを2枚ずつ集めるよう冒険者に頼む。それらの紙で「MAUDADT(マウダッド)」の文字が入ったカードを作り、そのカードを現場に残すことでマウダッドをお菓子盗みの犯人に仕立て上げるというのが、ハダーダの策略だ。ちなみに、真犯人を見抜いたハダーダの母は、息子に用意していたお菓子を冒険者に渡すが、このお菓子はハダーダにあげることもでき、その場合は彼からお礼のアトルガン青銅貨がもらえる。

アトルガンQ07「ふたりのバランス」

依頼者 ワズイー

Character



サリヤーフ
「ご当地限定冒険者」を自称し、人々の悩みを解決している青年。



ワズイー
サリヤーフの相棒。彼に小言を言われつつも人々に尽くす。

街の青年サリヤーフは、ワズイーとふたりで日々人助けをしていた。しかし、ワズイーが勝手に依頼を引き受けたうえ、依頼人の荷物までなくしたことに怒り、サリヤーフはコンビの解消を宣言する。サリヤーフに見直してもらうべく、冒険者に協力を頼んで荷物を探すワズイー。その結果ケガをしたワズイーを、「後先考えずに行動するな」とサリヤーフは非難するが、ワズイーは「たとえ力不足でも人々を助けたい」と力強く語るのだった。



⬅ワズイーの情熱を受け止め、コンビを再結成するサリヤーフ。

Check でこぼこコンビ

ワズイーは、サリヤーフとくらべて戦いが苦手ではあるが、困っている人を見過ごせない性分から、つぎつぎと人々の依頼を受ける積極的な姿勢を持つ。一方、サリヤーフはワズイーよりも腕っぷしは強いものの、困難を前にするとすぐに怖じ気づき、難しい頼み事からは逃げてしまいがち。そんなふたりだが、自分に欠けているものを相手が持っているとお互いに認め合っているのだ。

アトルガンQ08「その女、性悪につき」

依頼者 ラティーブ

Character



ヤジワ
皇都で評判の女性ギャンブラー。イカサマの腕に絶対の自信を持つ。



バラジャハ
賭け事に情熱を燃やす男性。ヤジワとの勝負にボロ負けしてしまう。



ラティーブ
茶屋シャララトのマスター。ヤジワの華麗な手さばきを絶賛する。

ダイス勝負でヤジワに連敗し、大量の金貨を奪われたバラジャハ。彼はヤジワがイカサマをしていたとラティーブから聞き、ヤジワを連れもどすよう冒険者に頼む。各地をめぐった冒険者は、インプにだまされて金貨を奪われるヤジワの姿を目撃。冒険者がインプを倒すと、ヤジワは「子どもを安全な場所で産み育てるため、インプに東の都への船を手配してもらうつもりだった」と事情を明かし、バラジャハから奪った金貨を返す。



⬅ヤジワは「コルセアになって旅をする」と元気に語り、冒険者に別れを告げる。

Check ヤジワと冒険者の勝負

冒険者は、ヤジワがインプにだまされるのを目撃する前に、合計2回彼女と遭遇する。そのさい、「冒険者が勝てばヤジワが皇都にもどり、ヤジワが勝てば冒険者が大切なものを差し出す」という条件で、ヤジワとダイス勝負をすることになるのだ。彼女はどちらの勝負でもイカサマで勝利するが、冒険者は「愛」や「勇気」といった"目には見えないもの"を賭けて勝負に挑むため、実際に金品を奪われてしまうことはない。



⬆イカサマで毎回同じ数字を出し、あっさり冒険者に勝利するヤジワ。

アトルガンQ09「にわか雨～君の面影を探して」

依頼者 ダブフー

Character



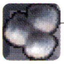
ダブフー
半人半魚の獣人メローに襲われ、身ぐるみはがされた青年。メローに対し、倒錯した愛情をそそぐ。

青年ダブフーは、愛しの獣人メローに襲われたさいに彼女の鱗を手に入れたものの、すぐに紛失してしまったという。冒険者は彼の依頼で、かわりの鱗を探す。



⬆襲われたにもかかわらず、ダブフーは「メローにメロメロ」らしい。

Check ダブフーの求める鱗



メローの鱗
柔軟で美しいメローのウロコ。

襲いかかってきたメローから逃げ切ったときに、ダブフーの腕に残されていたという鱗。雨に打たれてその鱗が流れ落ちてしまったため、ダブフーは新たな鱗を見つけてほしいと冒険者に頼む。

連続クエスト アトルガンQ10 ▶ アトルガンQ11

恋と友情のありか

港にたたずむミスラ、エク・ペッシャダが持つ惚れ薬「煌きの水」。この薬を発端として、冒険者は、恋と友情をめぐる騒動に巻きこまれていく。

Character



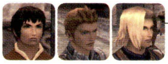
テフ・キマスナヤ
いろいろなものをすぐ人にねだってしまう性分のミスラ。



ザバーフ
テフのそばで、いつも彼女を気にかけている男性。



エク・ペッシャダ
惚れ薬「煌きの水」を持つミスラ。テフとは犬猿の仲。



義勇兵3人組
皇国で義勇兵を務める、バシュラーフ、フーディール、ワーブードの3人組。いずれも未熟なところが目立つ。



クベ・イジューラ
昔から義勇兵3人組のことを知っているミスラ傭兵。

アトルガンQ10「恋のレシピ」

依頼者 テフ・キマスナヤ

男性に媚びを売り、さまざまな品を持ってこさせているテフ・キマスナヤの頼みで、冒険者はエク・ペッシャダから煌きの水をもらってくる。するとテフは、自分の物欲を治す薬をとある老女に作ってもらうために、薬の材料を集めていたと説明。しかし、その老女にザバーフが詰め寄ると、物欲を治す薬など存在せず、テフが利用されていたことが判明する。テフは落ちこみつつも、真実を暴いたザバーフに礼を言うのだった。



⬅老女はテフにウソをつき、毒薬を作るための材料を集めさせていた模様。

Check テフとザバーフの関係

ほしいものを男性からいくつももらっているうちに、本当にほしいものが何かわからなくなり、何を得ても満たされなくなっていたテフ。そんな彼女に想いを寄せるザバーフはテフのまちがいを正そうとするが、彼女を前にするとついついトゲのある口調になるため、ふたりは険悪な雰囲気に包まれがちだった。しかし、老女にだまされそうになったテフをザバーフが救ったことで、自分に対する彼の思いやりに気づいたテフは、少しずつザバーフと向き合っていく。



⬆少しだけ打ち解けたふたりは、その後一緒にビビキー湾へ行ってきた模様。

アトルガンQ11「友情のカルテ」

依頼者 クベ・イジューラ

フーディールやワーブードといつも一緒にいたはずが、テフとぶつかったとたん、なぜかワーブードとふたりきりになりたがるバシュラーフ。クベ・イジューラに頼まれて問題解決に動いた冒険者は、テフの持つ惚れ薬——煌きの水を浴びたせいでバシュラーフがワーブードを好きになったと知る。薬がほかのふたりにもかかっていたのか、やがて3人は意中の親友に告白しようとするが、薬の効果が切れ、どうにかことなきを得た。



⬅テフによれば、惚れ薬を浴びると、最初に見た人を好きになってしまうらしい。

恋と友情のありか *Fin*

連続クエスト アトルガンQ12 ▶ アトルガンQ13

義勇兵たちの思惑

皇都を守るべく、蛮族との戦いをくり広げる義勇兵団「赤狐隊」。その隊長ミシュハルは、最近部下のひとりが不審な行動をとっていることを気にかけていた。

Character



ミシュハル
赤狐隊の隊長。目的達成のためには手段を選ばない。



イスィーン
赤狐隊の一員。人と蛮族の戦いを止めたがっている。



グクージャ
マムージャ族の兵士。蛮族でありながら戦いを嫌う。



ミンフラム
黒狼隊の隊長。ミシュハルを目のカタキにしている。

アトルガンQ12「始まりの夜」

依頼者 ミシュハル

赤狐隊の隊長ミシュハルの依頼で、彼の部下イスィーンを調査した冒険者は、イスィーンが蛮族のグクージャと密会している場面を目撃。仲間に問いつめられたイスィーンは、人と蛮族の戦いを止める方法を相談していたと告白する。そのときグクージャが皇都に現れ、街の子どもを誘拐。グクージャを追った冒険者は、子どもを逃がそうとしたグクージャが上官の蛮族に殺され、その蛮族がミシュハルと密談をはじめるところを目の当たりにする。



⬆ミシュハルは、情報交換目的で蛮族と密会をくり返していた。

アトルガンQ13「再会の暁」

依頼者 ミシュハル

赤狐隊を敵視する「黒狼隊」の隊長ミンフラムに会い、赤狐隊と黒狼隊の関係を取り持とうとする冒険者。そんな矢先、赤狐隊の隊員が蛮族部隊につかまる事件が発生する。冒険者とミシュハルが救助に駆けつけると、隊員を捕らえた部隊のボスであり、ミシュラムの密会相手でもある蛮族がミンフラムに倒されていた。怒った蛮族たちに対してミシュハルは、捕らわれの隊員だけでも助けるべく自分の命を差し出そうとするが、蛮族は冒険者に退治される。



⬆命を差し出し、蛮族たちの怒りを静めようとするミシュハル。

義勇兵たちの思惑 ***Fin***

Check 戦いを嫌う者たち

戦うことが嫌いで、周囲に流されるままに蛮族との戦いに参加していたイスィーンは、戦いを嫌う蛮族グクージャと出会い、人と蛮族の戦いを止める手段を求めて彼と密会を行なってきた。

一方、戦いを有利にするために蛮族と情報交換をしていたミシュハルは、イスィーンと蛮族の密会をはじめから知っていたが、あえて静観していた。しかし、密会の事実が蛮族側に知られ、イスィーンの身に危険が迫ったため、ミシュハルは調査の名目で冒険者にイスィーンの護衛をまかせたのだ。

最終的にグクージャが命を落とすと、イスィーンは赤狐隊を除隊。グクージャの遺志を継ぎ、戦いを止めるための活動をつづけていく。



⬆密会がバレたグクージャは、蛮族への忠誠心を確かめる意味で子どもの誘拐を命じられるが、最後には抵抗する。

Check 差し出された命

ミシュハルは赤狐隊の副隊長だったころ、部隊が疲弊していたときに蛮族の一団と遭遇し、危機におちいったことがある。そのさい、何よりも結果を重視する彼は、傷ついた隊長の命を蛮族に差し出すことでほかの者を見逃してもらい、部隊の被害を最小限に抑えた。今回、ミンフラムの行動が蛮族の怒りを買い、またも部隊が危機に瀕したため、ミシュハルはかつて隊長の命を差し出したように、自分の命を犠牲にしようとしたのだ。

アトルガンQ14「オルドゥーム」

依頼者 ドゥカーヤ

Character



ドゥカーヤ
オルドゥーム文明の遺跡を長年研究している老人。遺跡から出土する遺物の入手を冒険者に依頼する。

ドゥカーヤの頼みで、冒険者はオルドゥーム文明の遺物を探しに出かける。無事に遺物を持ち帰った冒険者は、報酬としてドゥカーヤから雷輪を受け取った。



⬆報酬の雷輪は皇都近隣の祭壇で雷の力を受け、オルドゥームリングに変化する。

連続クエスト　アトルガンQ15 ▶ アトルガンQ16

モンスター調査指令

近東地域では最近、数々の凶暴なモンスターが暴れているという。皇国軍はそれらを討伐するべく、モンスターの情報を集めてくれる人材を募っていた。

Character



ヒシャーマ
アルザビ辺民街区の礼拝場で警備の任に就いている、アトルガン皇国軍の部隊長。近東地域に現れる凶暴なモンスターを討伐するため、冒険者に助力を求める。

アトルガンQ15「弱点分析作戦」

依頼者　ヒシャーマ

皇国軍部隊長ヒシャーマの依頼を受け、近東各地に出没する凶暴な蛮族の弱点を調べることになった冒険者。調査を終えて帰還した冒険者から蛮族の弱点を聞いたヒシャーマは、その情報をもとに蛮族の討伐部隊を編成する。



⬆調査結果が正確なら冒険者に報酬を与えると話すヒシャーマ。

アトルガンQ16「苦闘打開作戦」

依頼者　ヒシャーマ

ふたたびヒシャーマと会った冒険者は、編成したての新人部隊がとあるモンスターに苦戦しているとの話を聞く。蛮族の皇都襲撃に備えて力を温存したい皇国軍にかわり、冒険者は新人部隊を苦しめるモンスターの調査を行なう。



⬆調査を終えた冒険者は、モンスターの討伐方法を報告する。

モンスター調査指令　Fin

Check モンスターの調査①

ヒシャーマから調査を依頼される蛮族は、ラミア族、トロール族、マムージャ族の3種類。冒険者はこれらのうち1種類の蛮族と実際に戦い、その蛮族が持つふたつの弱点を調べることになる。調査を終え、正しい弱点をひとつでもヒシャーマに報告できれば、冒険者は「報告した正しい弱点の数」に応じた報酬を入手。正しい弱点をひとつも報告できなかった場合は、「おかげで部隊が多大な被害を受けた」とヒシャーマから怒られてしまい、何も報酬がもらえない。

Check モンスターの調査②

このクエストで調査するモンスターは、オロボン族、ワモーラカンパ族、プーク族の3種類。これらから1種類を選び、実戦で調査を行なうのはアトルガンQ15「弱点分析作戦」と同じだ。ただし、今回は弱点ではなく、「敵の防御を解く方法」や「敵の逃走を止める方法」といった、敵のやっかいな行動に対処するための手段を探ることになる。なお、このクエストも、正しい情報をヒシャーマに報告しなければ報酬はもらえない。

アトルガンQ17「双角の仕事人」

依頼者　ミラザーン

Character



ミラザーン
皇国軍に所属する正規兵。失踪した仲間ドゥールーンの身を案じる。



ティパパ
皇国から「双角の仕事人」の調査を依頼されたと語るタルタル女性。



ドゥールーン
皇国兵のひとり。「双角の仕事人」の調査中に行方不明となった。

皇国兵ミラザーンの話によると、皇都を荒らす愚連隊「双角の仕事人」を調べていた兵士ドゥルーンが失踪してしまったらしい。街で出会った女性ティパパとともに、「双角の仕事人」が発見されたというマムークを訪れた冒険者は、蛮族に扮したドゥールーンと遭遇。彼は、国民や国土を本気で守ろうとしない皇国軍を抜けたいがために、「双角の仕事人」のウワサを利用して意図的に姿をくらませていたと語る。事情を把握したティパパは、ドゥールーンに「双角の仕事人」の正体を明かすとともに、彼の身柄を保護するのだった。



⬆ドゥールーンは蛮族に変装し、自分の存在が忘れられたころに軍を脱走するつもりでいた。

Check 双角の仕事人の実態

「双角の仕事人」とは、双角――すなわちツインテールの髪型をしたティパパと、彼女の手下たちで構成された仕事人の一団のこと。世間では血も涙もない荒くれ者とされているが、その実態は、少々荒っぽいやりかたながら立場の弱い人々を助けるために悪と戦う、義理人情に厚い集団なのだ。ティパパがドゥールーンの身柄を引き取ることにしたのは、「弱い人々に対して皇国軍が何もしてくれない」という彼の考えに共感したのが大きな理由と言える。

アトルガンQ18 「主人と私」

依頼者 ガリワウ

Character


ファイハル
ガリワウの主を名乗る女性。莫大な財産を持つ？


ベルナーン
ファイハルに世話人として仕えてきたという老人。


ガリワウ
さる屋敷の従者。失踪した主人を仲間とともに捜す。

屋敷の主の捜索をガリワウに頼まれた冒険者は、主を名乗るファイハルとその従者ベルナーンに出会う。隠居目的で皇都を離れるベルナーンの見送りをしたいというファイハルの話を聞き、彼らを港へ導く冒険者。すると、ベルナーンは自分が本当の主であり、冒険の旅に出るためにファイハルに協力を頼んだと明かす。



⬆ベルナーンは冒険者に礼を言うと、ファイハルとともに西の国へ旅立っていく。

Check 主と従者

ベルナーンは商売で成功して大きな財産を築いたものの、年老いて身体を壊してからは、ほとんど屋敷の外に出ることなく過ごしてきた。そんな彼は数年前、親に捨てられ盗みで日々の生活をまかなっていたファイハルと出会う。そして、ファイハルを屋敷に雇い入れたベルナーンは、彼女からいろいろと珍しい話を聞いているうちに世界を冒険したくなり、従者のガリワウに「散歩をする」とウソをついて、ファイハルとともに屋敷を抜け出したのだ。

アトルガンQ19 「翠緑のむこうへ」

依頼者 マウダール、クラボエール

Character


クラボエール
西方の国出身の生物学者。多彩な研究に取り組む。


サルワモルワ
クラボエールが行なう実験の被験者に志願する男性。


ミキルル
サルワモルワの恋人。彼の実験参加に反対する。

皇国兵マウダールの依頼で、クラボエールとサルワモルワが行なう「蛙症」の調査に同行することになった冒険者。出発直前に失踪したサルワモルワを追った冒険者たちは、発見したサルワモルワから、彼の恋人ミキルルが蛙になってしまったと聞く。ミキルルの姿を変えたとおぼしき獣人ポロッゴを倒しても彼女の姿は蛙のままだったが、サルワモルワが「ずっと一緒にいたい」という想いを伝えると、彼女はもとの姿にもどった。


⬅クラボエールは、「蛙症」研究における大きな収穫があったと満足する。

Check 事件の真相？

クラボエールが研究中の「蛙症」とは、獣人ポロッゴの能力で人間が蛙に変身する症状を指す。本来この症状は、ある程度時間が経過するか、術者のポロッゴを倒せば治るもの。しかし、ミキルルの「蛙症」は、冒険者が術者を倒しても治らず、サルワモルワが自分の心情を口にすると治った。そうしたことから、じつはミキルルは自在に蛙に変身でき、サルワモルワの気持ちを確かめるために今回の事件を起こしたのではないか……という疑惑が浮かぶが、真相は謎のまま、このクエストは終了する。

連続クエスト アトルガンQ20 ▶ アトルガンQ21

バラカフの発明品

イフラマド港にいる老人バラカフの趣味は、発明品の作成。彼は、自分が作り出した発明品を冒険者に渡し、さまざまな風景や映像の記録を依頼する。

Character


バラカフ
かつてはいろいろな場所を旅してまわっていたという老人。年を重ね、身体が思いどおりに動かなくなった現在では、皇都で発明品の開発に精を出している。

アトルガンQ20 「バラカフ回想録」

依頼者 バラカフ

風景を映像として残せる「虚像の器」を発明したバラカフは、自身がかつて訪れた場所の「思い出の風景」を撮影してきてほしいと冒険者に依頼。冒険者は彼に指定された場所に足を運び、無事に撮影をこなす。



⬅バラカフは撮影場所だけでなく、撮影時の天候や時刻もこまかく指定する。

Check 9枚目の写真

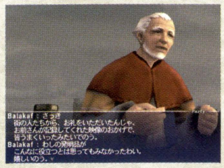
ワジャーム樹林やアラパゴ暗礁域などにあるバラカフの思い出の場所へ行き、合計8回の撮影を終えればこのクエストは終了となる。すべての写真を撮り終えると、バラカフは通行人に虚像の器を渡し、冒険者とバラカフが並んでいるところを撮影してもらうことで、それを"新たな思い出"とするのだ。

Next Page

アトルガンQ21「バラカフ事件録」

依頼者 バラカフ

短時間ながら動く映像を記録できるというバラカフの新発明品、「虚影の器」。この器で珍しい出来事を記録してほしいと頼まれた冒険者は、記録した映像を活用し、街で起きた事件をつぎつぎと解決していく。



←自分の発明品を人々のために役立ててくれた冒険者に対し、礼を言うバラカフ。

Check 虚影の器の活用法

虚影の器は、動画を5秒間記録できる発明品。冒険者はこの器を使って、錬金術ギルドの薬品を新入りが横流しする現場や、大道芸人の観客がスリを行なう現場といった決定的瞬間を記録することで、さまざまな事件の解決に努める。

バラカフの発明品 *Fin*

連続クエスト アトルガンQ22 ▶ アトルガンQ23 ▶ アトルガンQ24 ▶ アトルガンQ25 ▶ アトルガンQ23 ▶ アトルガンQ26

英雄たちの叙事詩

皇国の英雄「五蛇将」について取材し、その詩を作ろうとする詩人ファリワリ。冒険者は彼の創作活動を手伝うなかで、五蛇将の知られざる過去に触れていく。

Character



ファリワリ
お調子者の吟遊詩人。各地で英雄の詩を作ってきた。



ビヤーダ
天蛇将ルガジーンの副官を務める、厳格な女性。



ガウィーシュ
風蛇将ナジュリスの副官。冒険者たちを警戒する。



タイハール
土蛇将ザザーグ旗下の軍人。もの覚えが少し悪い。



ラティーブ
茶屋の店主。パママ連続殺人事件の概要を話す。



ウニーム
茶屋の常連。以前は蛇の目探偵社の一級探偵だった。



ナディーユ
水蛇将ミリ・アリアポーの学僧時代を知る人物。



ルガジーン
五蛇将をたばねる「天蛇将」。国防の全権をになう。



ガダラル
気の荒い五蛇将の青年。炎の魔法が得意な「炎蛇将」。



ナジュリス
五蛇将の穏和な女性。「風蛇将」の名を持つ弓の名手。



ザザーグ
ガルカの剛胆な五蛇将。「土蛇将」として皇都を守る。



ミリ・アリアポー
勝気な五蛇将の少女。「水蛇将」の称号を持つ。

アトルガンQ22「天駆ける剣」

依頼者 ビヤーダ

英雄譚を詩作する吟遊詩人ファリワリにつかまり、彼の付き人となった冒険者。ファリワリは、英雄の話を聞こうと天蛇将ルガジーンの副官ビヤーダに声をかけるが、ルガジーンが大切な品を紛失したため悠長に話をしている時間はない、と取材を拒否される。持ち場を離れられない彼女にかわり、ルガジーンの大切な品――ライラック色のリボンを冒険者が見つけてくると、ビヤーダはお礼としてルガジーンの過去を語りはじめた。



↑大隊長にすぎなかったルガジーンが、なぜ国防の全権を預かる天蛇将となったのか――ビヤーダの口から、一連の出来事が語られる。



←ビヤーダが天蛇将ルガジーンと炎蛇将ガダラルの出会いについて話しはじめると、ルガジーン本人が登場。ファリワリは彼に、叙事詩「天駆ける剣」を書かせてくれと頼む。

Check 天蛇将の物語

2年前、西部方面軍の大隊長を務めていたルガジーンは、蛮族軍が大規模な攻勢に出る兆候を察知し、敵陣に先制攻撃を仕掛けようと進言した。しかし、当時の元帥はその意見を一蹴したばかりか、上官に不敬な態度をとったとして、ルガジーンを一兵卒に降格させる。

それからほどなくして、ルガジーンの予見どおり大量の蛮族兵が皇都を包囲。混乱して敵前逃亡した元帥にかわり、部隊を指揮することになったルガジーンは、市街で少女アフマウと出会った。彼女は、燃え盛る建物から自分を助け出したルガジーンに「私は大丈夫だからほかの人を助けて」と伝え、ルガジーンの傷ついた腕をリボンで手当てする。アフマウの思いを受け取ったルガジーンは、獅子奮迅の働きで蛮族軍を撃退し、やがてその功績が聖皇に認められて天蛇将となったのだ。

Next Page

アトルガンQ23「詠うは誰そ彼の」(前編)

依頼者 ファリワリ

ルガジーン以外の五蛇将の詩も作ろうと、ふたたびビヤーダに取材を試みるファリワリだったが、ビヤーダはルガジーン以外の将軍についてはあまりよく知らないと言う。意気消沈するファリワリに対し、ビヤーダはほかの将軍の部下を訪ねてみてはどうかと話し、風蛇将と土蛇将に仕える人物を紹介する。



⬆ビヤーダが紹介してくれた人物にさっそく取材を行なうよう、冒険者に指示するファリワリ。

アトルガンQ24「風纏う弓」

依頼者 ガウィーシュ

ビヤーダの紹介で、風蛇将ナジュリスの副官ガウィーシュと会った冒険者。ガウィーシュは、ナジュリスの話が聞きたければ本人に直接頼めと話し、最近彼女がよくワジャーム樹林にいることを冒険者に教える。道中で手に入れた薄汚れた矢を手に、冒険者がワジャーム樹林のギワブ監視塔を訪れると、そこへナジュリスがやってきた。彼女は、冒険者の持つ矢が自分にとって過去を思い出させる大切な品だと言い、その矢にまつわる出来事を語る。



⬅薄汚れた矢は、ナジュリスが放てずに置き去った品だった。

Check 風蛇将の物語

皇国西部における蛮族の攻勢がそれほど激しくなかったころ、東部戦線で肩を負傷した弓兵ナジュリスは、皇都の防衛隊に転属を命じられた。ある日、作戦会議の場で蛮族の部隊が皇都に流れこむ公算が大きいと知った彼女は、蛮族部隊の首領を狙撃する役に志願する。しかし、ナジュリスの弟ライアーフが手柄を立てようと奇襲をかけたせいで蛮族部隊は興奮し、ライアーフを追いかけて皇都へ向かってしまう。自分の弟に矢が当たることを恐れ、ナジュリスが弓を放てずにいるあいだに蛮族軍は皇都に侵入。その結果、皇都は多大な被害を受け、責任を問われたナジュリスは皇宮に呼び出された。

ナジュリスと対峙したルガジーンは、自分の弓の腕が足りなかったことを悔やむ彼女に、足りなかったのは決断する勇気だと告げる。そして、天蛇将直轄の特務隊隊長にナジュリスを任命し、真の勇気を養うことと、今回の一件で犠牲になった人々を超える数の命を救うことを命じるのであった。

アトルガンQ25「土噛みし拳」

依頼者 タイハール

土蛇将ザザーグの部下タイハールと面会した冒険者は、ザザーグの話を聞かせてもらう約束を取りつける。茶屋でタイハールと待ち合わせをして、ザザーグが皇国の客将に迎えられるまでの経緯を聞く冒険者。話のつづきはザザーグ本人に聞いてほしいと言われ、ワジャーム樹林の遺跡を訪れた冒険者は、ザザーグと遭遇する。そして、冒険者が持っていた錆びたアイアン章を目にしたザザーグは、自分が客将になったあとのことを話しはじめるのだった。



⬅錆びたアイアン章は、ザザーグと故郷を結ぶ絆だという。

Check 土蛇将の物語

かつてバストゥークで黄金銃士隊の隊長を務めていたザザーグは、政府内の権力争いにイヤ気が差し、隊を辞職。旧友アイアンイーターに別れを告げ、皇国で傭兵となった。やがてザザーグの出自が皇宮の知るところとなり、ラズファード宰相に呼び出されたザザーグは、素直に自分の過去を認める。そんなザザーグに、祖国を愛する強い信念を感じたラズファードは、彼を客将として皇国軍に迎え入れた。

それから月日がたち、銃士隊長時代にザザーグの部下だった者たちが、ザザーグを慕って皇都に現れる。他国の工作員を招き入れた疑いをかけられるザザーグだったが、そのとき皇都に蛮族が襲来。かつての部下を引きつれたザザーグの奮闘で、蛮族は撃退される。その後、部下たちはアイアンイーターからの励ましの証である共和アイアン章をザザーグに渡し、祖国へと帰還。皇都を守った一件でザザーグの実力を認めたルガジーンは、彼を土蛇将に任命する。

アトルガンQ23「詠うは誰そ彼の」(後編)

依頼者 ファリワリ

風蛇将ナジュリスと土蛇将ザザーグにまつわるエピソードを冒険者から聞いたファリワリは、「スペクタクルなイメージが湧いてきた」と大喜び。取材費を冒険者に渡すと、さっそく新しい詩の執筆に取りかかる。



⬅不朽の名作が生まれる予感がすると言い、ファリワリは鼻息を荒くする。

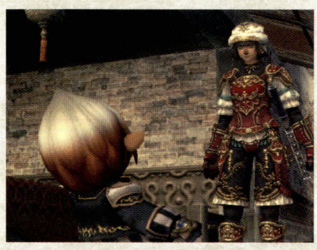
Next Page

アトルガンQ26「水和ぐ盾」

依頼者 ファリワリ

関連 アトルガンM29「少女の傀儡」(→P.200)

豪遊のすえに背負った多額の借金を返済するために、サスペンスポエムを作ると言うファリワリ。それを耳にした茶屋の店主ラティーブは、詩の題材にと、「パママ連続殺人事件」──皇国の重臣が毎夜暗殺され、顔にパママの皮をかぶせられたという2年前の事件のことを話す。さらに事件の情報を得るべく、元探偵のウニームに取材を行なう冒険者。その結果、聖皇の命が狙われた「ワラーラ賞授賞式騒動」が、殺人事件と密接な関係にあるという結論にたどり着く。つづけて冒険者は、老師ナディーユの紹介で、授賞式騒動時に生徒代表だった水蛇将ミリ・アリアポーに接触。彼女の求める色とりどりの髪を用意すると、ミリは殺人事件の意外な真相を明かすのだった。



↑ファリワリは結局ロクな詩を作れなかったが、ミリが借金取りを倒したことで借金問題はうやむやに。

Check 水蛇将の物語

ミリはもともと、皇国の属国である島国ツァヤで暮らしていた。ある日皇国は、皇都で流行の果物パママの栽培をミリの村に強要。不慣れな栽培ゆえに作物はすべて枯れ、村ではミリの母親を含む大量の餓死者が出てしまう。

その後、ツァヤの独立を狙う秘密部隊「ツァヤ自由軍」に入ったミリは、留学生として皇国の寺院に送られ、属国から搾取を行なう高官たちを暗殺。怨恨の象徴であるパママの皮を現場に残すとともに、作戦完遂の証として被害者の髪を集めてきた。さらに、ワラーラ賞授賞式では聖皇を暗殺しようとするも、あえなく失敗。処刑されかかるミリだったが、級友アフマウの恩赦で罪を見逃される。そして、ルガジーンのもとで防諜の任に就いたミリは、数々の手柄を立て、水蛇将に任命されたのだ。

英雄たちの叙事詩 to be continued (→P.446)

連続クエスト アトルガンQ27 ▶ アトルガンQ28 ▶ アトルガンQ29 ▶ アトルガンQ30 ▶ アトルガンQ31 ▶ アトルガンQ32 ▶ アトルガンQ33 ▶ アトルガンQ34 ▶ アトルガンQ35 ▶ アトルガンQ36

昇格試験への挑戦

傭兵派遣会社「サラヒム・センチネル」で、ナジャに怒鳴られつつ日々の仕事をこなす冒険者。そんななか、冒険者は傭兵階級の昇格をかけた試験に挑むことに。

Character



ナジャ・サラヒム
「サラヒム・センチネル」の社長。冒険者の勤務内容を厳しくチェックし、働きに応じた階級章を与える。



アブクーバ
サラヒム社の人事部長。ナジャの腹心として、各種の雑事をとり行なう。



ファルズン
冒険者と同じ時期に傭兵となった青年。かなり気弱な性格をしている。



リリルン
調香を生業とするキキルン。師匠の行方を捜す。



ハガコフ
武器屋を営む男。アブクーバの悩み解決に協力する。



シルバーケトル
傭兵士官学校への案内人。口調になまりがある。



ロンジェルツ
傭兵士官学校の主任教官。竹刀片手に生徒をしごく。



ネオザリヤ
士官学校の生徒。伯爵家の御曹司でプライドが高い。



ヤスミール
士官学校の生徒。ツァヤ自警軍出身の穏和な女性。



トカ・テルポスカ
士官学校の生徒。ウワサ好きで、ホレっぽい性格。



クベ・イジューラ
士官学校の生徒。不平不満を口にすることが多い。

アトルガンQ27「昇進試験～一等傭兵」

依頼者 ナジャ・サラヒム

ナジャは最近不穏な空気を感じているらしく、せめて魔除けぐらいは作っておきたいと言う。冒険者がナジャのために魔除けの材料であるインプの翼を用意すると、ナジャは冒険者を一等傭兵に昇進させる。



↑インプの翼を受け取ったナジャは、これで魔除けを作ってもらえると喜ぶ。

Check ナジャ社長の恐れ

ナジャが不穏な空気を感じるようになったのは、とある男に「闇」が迫っているとおどされたため。この男は アトルガンQ01「闇への抵抗Ⅱ」(→P.357)の依頼者であるスルディランで、彼はナジャをはじめとするさまざまな人に、「闇」に対抗するには魔除けが必要だと触れまわっているようだ。

Next Page

アトルガンQ28「昇進試験〜上等傭兵」

依頼者 ナジャ・サラヒム

関連 アトルガンM22「特使の御楯」(→P.198)

皇国からの勅命だと言い、近年皇都をさわがす「冥路の騎士」が実在する証拠を探すよう冒険者に命じるナジャ。皇国領内を探索し、冥路の騎士が残した足跡の石膏型を持ち帰った冒険者は、その功績を認められ上等傭兵に昇進する。



⬅地味な証拠品に怪訝な顔を見せるも、一応納得するナジャ。

アトルガンQ29「昇進試験〜傭兵長」

依頼者 ナジャ・サラヒム

アブクーバの頼みで、冒険者は後輩のファルズンがナジャから依頼された霊晶水の作成を手伝うことになった。頼りなさの目立つファルズンだったが、冒険者のおかげでどうにか任務を完遂。ナジャは、ファルズンが勝手に人の手を借りたことに立腹するも、後輩を助けた冒険者に傭兵長の階級を与えた。



⬆霊晶水の作成を依頼されたのはファルズンだが、難しい作業のほとんどは冒険者が行なう。

アトルガンQ30「昇進試験〜伍長」

依頼者 ナジャ・サラヒム

冥路の騎士の存在を正式に認定した皇国から、騎士の追跡を命じられたと話すナジャ。彼女の指令で、冥路の騎士の足跡に発信器を埋めた冒険者は、騎士の行動を把握するうえで重要な働きをしたとして、伍長への昇進を認められる。



⬅皇国は、冥路の騎士の追跡にかなり手を焼いているらしい。

アトルガンQ31「昇進試験〜軍曹」

依頼者 ナジャ・サラヒム

皇宮御用達の調香師リリルンが、探偵社とまちがえてサラヒム社にやってきた。リリルンが支払うという多額の報酬に目がくらんだナジャは、探偵のフリをしてリリルンに協力するよう冒険者に指示。リリルンの捜し人——かつて彼女に調香を教えた師匠の行方を追い、冒険者とリリルンはカダーバの浮沼を訪れる。すると、昔リリルンと同じ工房で働いていたダシャハンが登場。彼は、リリルンの師匠が亡くなったことを告げ、師匠が作った幻のお香をリリルンに渡すのだった。その後、皇都にもどったリリルンは、サラヒム社が探偵社ではないことを知りつつも約束の報酬を支払い、冒険者は軍曹に昇進する。



⬆冒険者たちは、リリルンの師匠が作ったお香のにおいを頼りに彼を捜す。

Next Page

Check 冥路の騎士

冥路の騎士とは、地獄で永遠に戦いをつづけていると言われる騎士のことで、伝説上の存在として長く語り継がれてきた。その冥路の騎士が、近年になって実際に皇国領内に出没するようになったとのウワサが広まり、危機感を覚えた皇国は、サラヒム・センチネルに調査を依頼したわけだ。

冥路の騎士の正体は、『アトルガンの秘宝』(→P.180)の物語に登場する冥界の主オーディンが、現世で具現化したものと考えられる。しかし、オーディンがどういった経緯で現世に現れ、どのような目的を持って行動しているかは明らかになっていない。



⬆巨大な獣に乗っているなど、冥路の騎士の目撃談は各所でささやかれる。

Check 霊晶水の作成

ナジャは、傭兵が持つ階級章に埋まっている「クオーツ発信器」の信号を「水晶指向儀」でキャッチすることで、傭兵たちがいる場所をつねに把握している。このクエストでファルズンが作成を依頼される霊晶水は、クオーツ発信器の材料となるものだ。霊晶水を作るためには、水質の異なる5ヵ所の霊晶泉から水をくみ、それらの水を自分で比率を決めて混ぜ合わせる必要がある。そうした過程を経て完成した霊晶水のデキが理想に近ければ近いほど、このクエストをコンプリートしたときにもらえる報酬の質が良くなるのだ。



⬆もっとも正しい比率で調合した霊晶水は、輝金のような美しい輝きを放つ。

アトルガンQ32「昇進試験～曹長」

依頼者 ナジャ・サラヒム

サラヒム社の傭兵のなかでもとくに成績が伸び悩んでいるというカリムル、ワルジャル、ザルドゥルの3人。「窓際3人組」とも呼ばれる彼らをみっちり鍛え直してほしいとナジャから命じられた冒険者は、3人の訓練を厳しく指導。彼らを立派な傭兵に育て上げた功績により、曹長と名乗ることを許される。



⬆冒険者が窓際3人組の訓練を開始する前に、アブクーバが身体を張って訓練の練習台となる場面も。

アトルガンQ33「昇進試験～特務曹長」

依頼者 アブクーバ

ナジャの大切なモーニングスターを毎朝手入れしていたアブクーバが、トゲの根元に黒サビを浮かせてしまった。落ちこむ彼を助けるべく、武器屋のハガコフから黒サビを落とす薬品の話を聞いた冒険者は、アブクーバとふたりでその薬品を用意し、どうにか黒サビを落とす。これでひと安心と思いきや、一連の出来事がナジャにバレていたことが発覚。しかし、同僚を助けた優しさを評価され、冒険者は特務曹長の階級を与えられるのだった。



⬅ナジャは、自分の武器が美しく磨かれたことに気を良くする。

アトルガンQ34「昇進試験～少尉」

依頼者 ナジャ・サラヒム

未来の高級将校を育成する「サラヒム傭兵士官学校」へ入学することになった冒険者。シルバーケトルに運ばれて士官学校に着くと、そこにはほかの生徒も集合していた。気弱なファルズン、自尊心の高いネオザリヤ、心優しいヤスミール、元気なミスラのトカ・テルポスカとクベ・イジューラ――生徒たちが顔合わせを終えると、鬼教官のロンジェルツ軍曹が現れる。彼の主導で行なわれた実習を、なんとかクリアしていく生徒たち。やがて前期課程が終わり、士官の素質が高いと判断された冒険者、ネオザリヤ、ヤスミールは少尉に昇進した。



⬆士官学校の入学式では、どこか見覚えのある人物、校長コジャ・サラヒムと教頭アルクーバが登場。訓練概要の説明などが行なわれる。

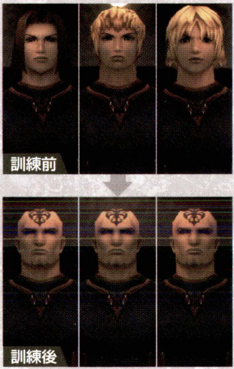


⬅生徒たちを「ウジ虫」と呼び、厳しい訓練を行なうロンジェルツ軍曹。なにかと失敗の多いファルズンは、たびたび軍曹の怒りを買うことに。

Next Page

Check 3人組の成長

窓際3人組が行なう訓練の内容は、「腕立てふせ」「腹筋運動」「ランニング」の3種類。冒険者はこれらの訓練で、サボっている人物を見抜いたり、訓練が円滑に進むように合図を出したりしながら、3人組を鍛え上げていくことになる。訓練がすべて終了すると、窓際3人組は見ちがえるほど屈強な姿に変わるのだ(下の比較写真を参照)。



⬆冒険者が厳しく指導したおかげで、窓際3人組は別人のような姿に。

Check 士官学校での訓練①

傭兵士官学校に入学した冒険者たちは、前期のカリキュラムとして下記の3つの実習を受けることになる。おもに、記憶力がどれだけあるかを試される実習内容になっているのが特徴だ。

◆ **前期の実習内容**

Ⓐ「敵地潜入訓練」
目に映る状況を記憶し、その状況に関する質問に答える。
Ⓑ「小隊実戦演習」
蛮族と戦い、蛮族が身につけている装備品を奪ってくる。
Ⓒ「サバイバル訓練」
これまで突破した昇進試験に関する、数々の質問に答える。



⬆視界に入ったチョコボの数を覚えるなど、実習の内容はなかなかユニーク。

アトルガンQ35「昇進試験～中尉」

依頼者 ナジャ・サラヒム

関連 アトルガンQ26「水和ぐ盾」(→P.366)

士官学校の後期課程がはじまり、数々の実習に挑む冒険者たち。卒業をかけた最後の実習は、生徒同士でチームを組み、命がけで講師陣と戦うという過酷な内容だったが、冒険者の活躍で生徒側が勝利。全員の卒業と、冒険者の中尉昇進が決まり、ロンジェルツは一同に温かい言葉をかけるのだった。

卒業式が終わり、港に集まった生徒たち。ヤスミールは、ある将軍の暗殺目的で皇都に渡ったと冗談めかして話したのち、ファルズンへ遠まわしに愛を告白する。



⬅最終実習では、ロンジェルツやコジャたちと対決することに。

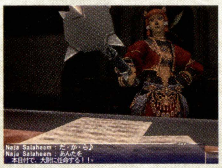


➡天然ボケを発揮し、告白をちがう意味でとらえるファルズン。

アトルガンQ36「昇進試験～大尉」

依頼者 アブクーバ

ある日アブクーバが、自分のかわりにナジャ社長の指圧をしてほしいと頼んできた。言われたとおりに冒険者がナジャ社長の指圧をすると、彼女は迷いが晴れたと語り、冒険者を最高階級の大尉に昇進させる。



⬅指圧で機嫌を良くしたナジャは冒険者を大尉に任命し、昇進祝いまで与える。

昇格試験への挑戦 Fin

Check 士官学校での訓練②

後期のカリキュラムの内容は、下記の3種類。全体的に高度な判断力を要する内容となっている。

◆**後期の実習内容**

- Ⓐ「防諜訓練」
  人間のふりをして傭兵に混じっているキキルンを見つける。
- Ⓑ「暗号訓練」
  訓練用に開発された暗号のみで、しばらく会話をする。
- Ⓒ「BCG演習」
  幻影のモンスターを使って、講師陣と対抗試合を行なう。

Check 将軍の暗殺

ヤスミールが話す暗殺相手とは、水蛇将ミリ・アリアポーのこと。アトルガンQ26「水和ぐ盾」(→P.366)で語られるとおり、ミリはツァヤ自由軍から皇国軍へ移ったが、そのせいで自由軍のうらみを買い、命を狙われているのだ。

Check ナジャの過去

中尉や大尉に昇進したあとの後日談では、ナジャの過去が判明。彼女はゾワ王国の元姫君で、当初は無許可で傭兵会社を設立して問題を起こしたが、皇国を思うナジャの気持ちを認めた聖皇から輝金の短剣と感状を贈られ、その感激を胸に経営に邁進してきたらしい。



QUEST STORY GUIDE

ゼオルム火山

Mount Zhayolm

The Empire of Aht Urhgan

アトルガンQ37「つるはしにかける思い」

依頼者 ズーテーモー

Character



ズーテーモー

ゼオルム火山を根城とするトロール族のひとり。モブリン族のワーソヲックと行動をともにしている。

大切なつるはしを谷底に落としてしまい、落ちこむズーテーモー。つるはしのかわりとなる品を冒険者が渡すと、ズーテーモーはまた採掘ができると喜ぶ。



⬆ズーテーモーは、火山で「メテオライト」というものを掘り出したいらしい。

Check トロールのつるはし

大柄な体躯のトロール族にとって、人間が使うつるはしはサイズが小さすぎるばかりか、彼らの並はずれた腕力に耐えきれず、すぐに壊れてしまうという。そのため、冒険者は人間にとっては武器である「ミスリルピック」を用意し、それをつるはしのかわりとしてズーテーモーに渡すことになる。



QUEST STORY GUIDE

ナシュモ

Nashmau

The Empire of Aht Urhgan

アトルガンQ38「Cook☆ルン」

依頼者　ククルン

Character



ククルン
ナシュモの一角にたたずむ料理人のキキルン。いつの日か自分の店を開くことを夢見ながら、料理の修行をする。

料理人キキルンのククルンは、料理の修行に必要な食材がなくて困っていた。冒険者は彼が求める食材を調達し、お礼にごちそうを振る舞ってもらう。



⬆冒険者が集めた食材を使って、ナシュモ風シチューを作るククルン。

Check　ククルンのシチュー



ナシュモ風シチュー
キキルンが作った、海の幸を煮込んだシチュー。

アラパゴ諸島でしか釣れない水産物をふんだんに使ったシチュー。具体的には、「イスタコズ」「メルジャンバルウ」「アフポット」「イスティルディエ」「イスタヴリット」という5種類の食材を調理することで完成する。調理法が独特なのか、キキルンにしか作ることができず、また、冒険者が食べたときには複数の能力値が大きく減少してしまうのが特徴だ。

アトルガンQ39「愛あるがゆえに」

依頼者　カッカッルン

Character



カッカッルン
ナシュモのキキルン。子どもが大の苦手で、ラピピから逃げまわる。



ラピピ
両親とともに観光目的でナシュモを訪れた、タルタルの少女。



ナディ・ペリャーハ
以前ナシュモで暮らしていたミスラ。キキルンと親しかったらしい。



カカルン
皇都の情報屋キキルン。かつてはカッカッルンと一緒に働いていた。

キキルン好きのラピピと、子どもが苦手なカッカッルン――ふたりの仲を結ぶ手段を求めてナディ・ペリャーハと会った冒険者は、「ラピピがキキルンの言葉を覚えるのが近道」との情報を得る。その話を冒険者から聞き、カカルンはキキルンたちを召集。彼らの指導でキキルンの言葉を覚え、キキルンたちともすっかり仲良くなったラピピは、カッカッルンとも仲良くなろうと彼に近づくが、カッカッルンは恐怖のあまり気絶してしまうのだった。



⬅最後の最後まで、ラピピにおびえつづけるカッカッルン。

Check　過去のトラウマ

カッカッルンが子どもにおびえる理由は、かつて彼が皇都に住んでいたときの出来事にある。もともとカッカッルンは、カカルンとふたりで情報屋を営んでいた。しかしある日、カッカッルンは大勢の子どもたちに突然追いかけられてしまう。それ以来、すっかり子どもが苦手になったカッカッルンは、子どもたちと会わないようにするため、キキルンの町であるナシュモに移住したのだ。

アトルガンQ40「トトルンのトレジャーハント」

依頼者　トトルン

Character



トトルン
甘いものが大好きなキキルン。「すごおく、とーーっても、すばらしーーーく、いいもの」を見つけたという。

なにやらとても良い宝物を見つけたらしく、笑みをこぼすトトルン。彼は冒険者に、何か甘い食べ物を持ってきたら宝物の隠し場所を教えると話す。



⬆言われたとおりに甘い食べ物を用意し、宝物の隠し場所を聞き出す冒険者。

Check　宝物探し

トトルンが求める甘い食べ物とは、果実のパママやデーツのこと。果実を渡してトトルンから宝物の隠し場所を聞いたのち、その場所で草刈鎌を使えば、トトルンの話していた宝物である合成素材が手に入るのだ。ちなみに、草刈鎌を使っても宝物が手に入らず、かわりに貴重なアイテムを持ったモンスターが出現することもある。

アトルガンQ41 「封滅トレージアンター」

依頼者 ツェツェルン

Character



ツェツェルン
ワワルンとコンビを組んで盗賊稼業を営んでいたキキルン。



ワワルン
現役盗賊キキルン。古い遺跡が残るエジワ蘿洞を根城とする。

盗賊稼業から足を洗ったツェツェルンの頼みで、冒険者はワワルンに盗賊をやめさせる手伝いをすることになった。盗賊にとって大切な「トレージアンター」が使えなくなる料理「特製ナベ」を作り、それを冒険者に渡すツェツェルン。冒険者がナベをワワルンに食べさせると、彼は突然その場に倒れてしまう。



⬆ナベの効果が想定外だったのか、報告を聞いたツェツェルンは動揺を見せる。

Check トレージアンター

ツェツェルンによれば、ワワルンが盗賊稼業をつづけるうえで大切なものだという「トレージアンター」。この名前からは、冒険者がシーフのジョブに就いたときに得られる能力「トレジャーハンター」が連想される。「トレジャーハンター」は、倒したモンスターがアイテムを落としやすくなるという能力だが、「トレージアンター」が具体的にどのようなものなのかは、最後まで謎のままだ。

Check 依頼の報酬

冒険者が依頼を達成したときの報酬としてツェツェルンが用意する品は、エジワ蘿洞の地図。しかし、この地図はワワルンも所持しており、ナベを食べて彼が倒れたとき、冒険者がそれを持ち去ることもできてしまうのだ。地図を持ち去った場合、同じものをあげても仕方がないということで、ツェツェルンは地図のかわりにアトルガン青銅貨を冒険者に渡す。

アトルガンQ42 「空知らぬ雨」

依頼者 ワダイラ

Character



アグディーン
皇都に住んでいたヒュームの青年。母親の束縛を嫌い、家を出た。



バスィーマ
アグディーンに寄り添う女性。ヒュームの女性に見えるが……？



ワダイラ
家出した息子を追ってナシュモを訪れたおばさん。かなり気が強い。



フェ・マクソジャ
ナシュモ在住のミスラ。街から出ようとするワダイラを引き止める。

家出した息子アグディーンを連れもどしに危険な場所へ行こうとするワダイラを引き止めるべく、彼女のかわりにアグディーンを捜すことになった冒険者。フェ・マクソジャの情報をもとにカダーバの浮沼を捜索すると、ほどなくアグディーンが見つかる。自分を束縛する母親を嫌って家を出たと冒険者に説明した彼は、恋人のバスィーマを町に連れ帰り、彼女との結婚を母親の前で宣言。その直後、バスィーマの足が一瞬変化し、彼女の正体が獣人ラミアだと発覚する。逃げ出した彼女を追ったアグディーンは、バスィーマとその仲間の獣人に遭遇。襲われたアグディーンをかばい、バスィーマは重傷を負ってしまう。獣人たちは遅れて駆けつけた冒険者に倒されるも、バスィーマは愛するアグディーンの腕のなかで、静かに息を引き取った。



⬅別れの間ぎわ、アグディーンはバスィーマに愛を告げる。

Check 迷えるバスィーマ

ラミア族は人間を魅了し、その人間を生ける屍「クトゥルブ」に変えることで自身の配下としている。バスィーマも、当初はアグディーンをクトゥルブにするつもりだったが、アグディーンと同じ時間を過ごすうちに、しだいに彼を本気で慕うようになっていった。アグディーンを殺せず、彼に自分の正体を明かす勇気もなかったバスィーマは、仲間とアグディーンの両方を裏切っていることに苦しんだすえ、劇的な最期を迎える。

Column アシュタリフ号関連のクエスト

ナシュモでは、幽霊船アシュタリフ号にまつわる下記の3種類のクエストが受けられる。クエストの目的はそれぞれ異なるが、「皇国軍のかわりにアシュタリフ号へ潜入し、亡霊の討伐や宝物の収集を行なう」という点は共通だ。

◆ **アシュタリフ号関連クエスト一覧**

クエストNo.	クエスト名
アトルガンQ43	アシュタリフ号威力偵察
アトルガンQ44	宮廷絵師護衛指令
アトルガンQ45	アシュタリフ号船長暗殺指令

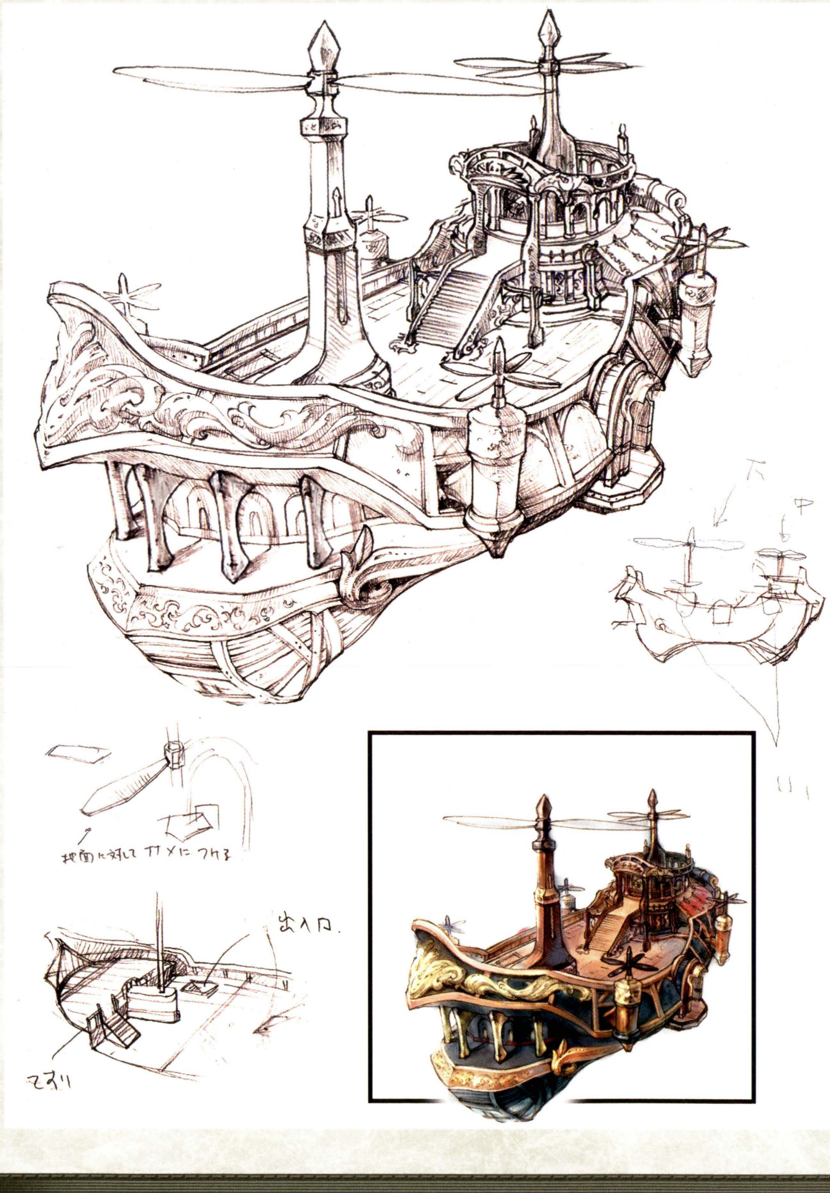


⬅アシュタリフ号関連のクエストをはじめるには、ハルシャーブ将軍にアトルガン貨幣を支払う必要がある。

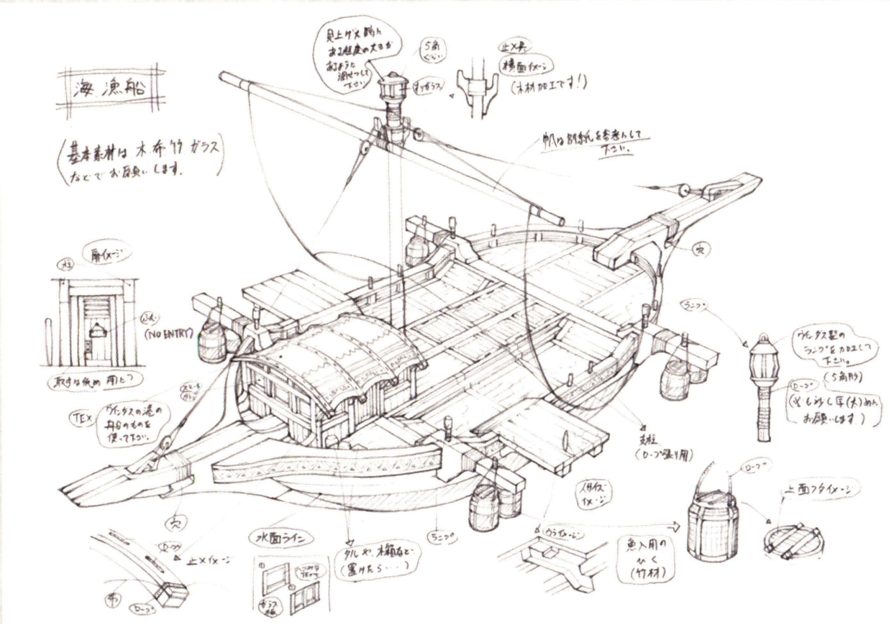
FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

～乗り物編～

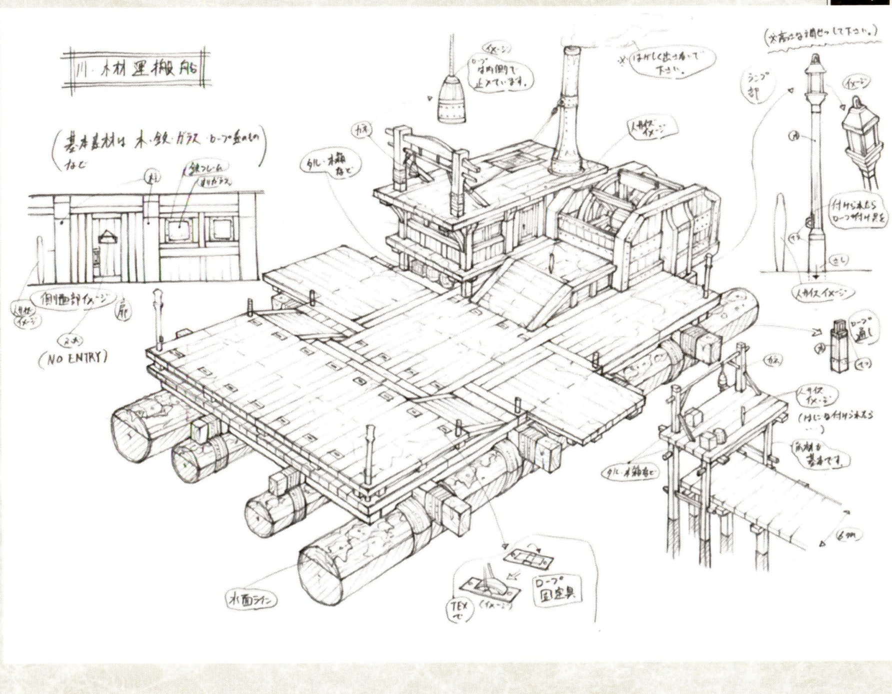


飛空艇



マナクリッパー

バージ



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

過去世界クエスト

Crystal War

ふたつの時代を股にかけて展開する物語も

史上最大の戦争と言われる水晶大戦まっただなかだけあって、過去世界のクエストは大戦に関わるものがほとんど。とくに、過去のアルタナ三国で起こる連続クエストは、大戦時のそれぞれの国の戦史を正面から描いた大作と言っても過言ではない。

過去世界のクエストの独特な要素としては、冒険者が現代と過去世界を行き来することで、歴史に変化が起きるという展開があげられる。また、現代でおなじみの人物の過去の姿を見ることができるのも、大きな特徴だ。



⬅後世に伝わる歴史的事件に関わることができるのも、醍醐味のひとつ。

◆過去世界クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
01	王立騎士団入団試験	P.375
02	少年たちの贈り物	P.375
03	オーク軍団掃討作戦	P.376
04	巨人偵察作戦Ⅱ(ツー)	P.376
05	ちいさな勝利、ひとつの決意	P.376
06	羽撃け、鷲獅子	P.377
07	それぞれの死地へ	P.377
08	赤と黒	P.378
09	漁師の錨	P.378
10	美女と野獣	P.378
11	第四共和軍団入団試験	P.379
12	沈黙の契約	P.379
13	静かなる警鐘	P.380
14	解明への灯	P.380
15	新たなる猜疑	P.380
16	騒乱の行方	P.381
17	隠滅の炎	P.381
18	鍛冶の響き	P.381
19	コブラ傭兵団入団試験	P.382
20	胎動、牙持つ乙女	P.382
21	禍つ闇、襲来	P.383
22	憂国の使者	P.383
23	降臨、異貌の徒	P.383
24	勃発、ミスラ大戦	P.384
25	淑女たちの饗宴	P.384
26	コッコちゃんと碧い石	P.384
27	枯れずの太陽	P.385
28	ウィンダス食世界の夜明け	P.385
29	失われた書	P.385
30	手作りバッグ	P.385
31	失われた地図	P.386
32	鎮魂の祈り	P.386
33	週刊！　ナイコパニィコ	P.386
34	封邪の印	P.387
35	裏のある頼み	P.387
36	女神像の守り手	P.387
37	追憶の風に抱かれて	P.387
38	魔道大典グリモア	P.429
39	その名はシュルツⅡ世	P.430
40	暗転	P.430
41	真紅のグリモア	P.431





QUEST STORY GUIDE

南サンドリア〔S〕

Southern San d'Oria[S]

Crystal War

過去世界Q01「王立騎士団入団試験」

依頼者 マンシュリート

Character



マンシュリート
王立騎士団鉄羊騎士隊の騎士。冒険者に入隊試験を課す。



ロンジェルツ
鉄羊騎士隊の隊長。たたき上げの軍人で、軍律に厳しい。




ゲアヴルフ&スペンサー
王都をさわがす"空飛ぶ火の玉"騒動の当事者たち。王命で何かを研究中の様子。

鉄羊騎士隊の入隊試験としてマンシュリートが冒険者に命じたのは、"空飛ぶ火の玉"騒動の真相を探ること。ロンフォールで火の玉の正体らしき部品を見つけた冒険者は、無事に騎士団へ入団する。



⬆部品を渡すよう鉄羊騎士隊に迫るゲアヴルフたちを、ロンジェルツは牽制。

Check 王国騎士ロンジェルツ

過去世界のサンドリアで義勇兵に志願した場合、冒険者は王立騎士団鉄羊騎士隊の所属となる。この鉄羊騎士隊の隊長ロンジェルツは、アトルガンQ34「昇進試験〜少尉」(→P.368)などに登場するサラヒム傭兵士官学校の鬼軍曹ロンジェルツと同一人物だ。もともと準爵位を持つ貴族の一員であった彼が、近東の傭兵派遣会社の軍曹にまで身を落とした経緯は、断片的にしかわかっていない。

連続クエスト 過去世界Q02 ▶ 過去世界Q03 ▶ 過去世界Q04 ▶ 過去世界Q05 ▶ 過去世界Q06 ▶ 過去世界Q07

少年たちの戦争

子どもらしい正義感を胸に、王国のため立ち上がった「少年騎士団」の面々。しかし、戦争という厳しい現実は、彼らを否応なく大人へと変えていくのだった。

Character



エグセニミル
少年騎士団の団長。母をオークに殺されて以来、父に反発している。



ラーアル
エグセニミルの親友で、少年騎士団の副団長。



アルテニア
エグセニミルたちを母親のように見守る女性騎士。



アルフォニミル
オルシャー伯爵家の当主。エグセニミルの父でもある。



ダルヴィーユ
捕虜のオーク兵と密談するなど、不審な点が多い神殿騎士。



ゾッグボッグ
捕虜となっていたオーク。冒険者をだまして脱獄する。

過去世界Q02「少年たちの贈り物」

依頼者 エグセニミル

サンドリアの路地を通りかかった冒険者は、騎士ダルヴィーユと密談していたオークの捕虜にだまされ、そのオークを逃がしてしまった。脱走さわぎのなか、冒険者はエグセニミルたち少年騎士団や、彼らを見守るアルテニアと遭遇。少年たちに命じられ、王国軍の主要な騎士へ、お守りの金の羽根をくばることに。



⬆少年騎士団を心配するアルテニアは、冒険者に彼らの後見人になってほしいと請う。

Next Page

Check 少年騎士団

少年騎士団は"身勝手な大人だけにまかせず、自分たちで国を守る"という理想のもと、8人の少年たちが結成したグループ。もっとも、彼らの掲げる理想は、大人への反抗心に根差した部分が大きい。

Check 勇将エグセニミル

エグセニミルは、現代では勇猛な騎士として有名な人物だ。彼は水晶大戦中、幾多の戦場を駆けた武人であり、終戦後20年にもわたりオーク追討に当たったという。

過去世界Q03「オーク軍団掃討作戦」

依頼者 アルテニア

バタリア丘陵西部に、オーク軍の主力部隊が駐留している――そんな情報を仕入れてきたエグセニミルたちは、アルテニアの心配をよそに、オーク退治へ向かった。彼らのあとを追う途中のジャグナー森林で、冒険者は以前脱走させてしまったオークの捕虜ゾッグボッグと、彼に襲われるエグセニミルを発見。ゾッグボッグ配下のオークを一蹴した冒険者に、エグセニミルは憎まれ口をたたきながらも、礼を言うのだった。



←ゾッグボッグは、エグセニミルを見知っているかのような言葉を吐いて逃げた。



→駆けつけたアルテニアは、エグセニミルが母親を失っている事実を冒険者に語る。

過去世界Q04「巨人偵察作戦II（ツー）」

依頼者 エグセニミル

関連 サンドリアQ54「ドラギーユ城の休日」（→P.246）

Character



フィリユーレ
近衛騎士団の副団長。ハルヴァーの親友で、アルテニアとも親しい。



ハルヴァー
ボーレル伯爵家の当主にして、アルテニアの兄。妹を溺愛している。

南サンドリアの凱旋門を訪れた冒険者は、アルテニアがフィリユーレに見送られ、出征するところに遭遇した。アルテニアは冒険者に少年騎士団のことを託し、ダルヴィーユの動きに用心するよう伝える。一方のエグセニミルは、ブンカール浦の偵察と称して、巨人族の勇者と釣り勝負に興じていた。



↑溺愛する妹のアルテニアが死地に行くぐらいならと、みずから出撃しようとするハルヴァー。

過去世界Q05「ちいさな勝利、ひとつの決意」

依頼者 ラーアル

冒険者にくばらせた金の羽根に仕掛けてあった盗聴用リンクパールにより、エグセニミルたちは、アルテニアの部隊がオークの襲撃を受けて、彼女が捕虜になったことを知った。さらに、ダルヴィーユがオークと内通している事実も発覚。このままでは、内通の事実を知るアルテニアがあぶないと、エグセニミルはひとりでジャグナー森林へ向かってしまう。

現地へ急行した冒険者は追いついたエグセニミルとともに、ダルヴィーユとオークを倒し、アルテニアを救出。だが喜ぶ間もなく、そこにオーク軍の主力が姿を現す。その部隊のなかに母の仇を見つけるエグセニミルだったが、恐怖にすくみ姿を隠すしかできなかった。勇気がほしい――そう思った彼は、救援に駆けつけた父アルフォニミルに、自分を遠征に加えるよう申しこむ。



←母の仇であるオークの大将を前に、立ちすくむエグセニミル。

Next Page

Check ゾッグボッグの不審な言動

冒険者をだまして脱獄したゾッグボッグは、エグセニミルの名と姿を確かめると「ついに見つけた」と叫び、「オレたちの仇敵」とまで言う。しかし、この時点でエグセニミルは初陣もまだで、仇敵と言われるほどオークとの戦いを経験しているわけではない。にもかかわらずゾッグボッグがエグセニミルを敵視するのには、何か深い理由があるようだが？

Check 警告するアルテニア

ゾッグボッグが牢から脱走する直前、神殿騎士ダルヴィーユと密談していたことを冒険者から聞いたアルテニアは、以来、ダルヴィーユを怪しんで彼の動きを探っていた。そして、出征を前に、ダルヴィーユが目的不明の外出をくり返している事実を冒険者に伝え、彼を警戒するように告げる。

Check ダルヴィーユのたくらみ

ダルビィーユは自身の裏切りを知るアルテニアを始末しようとしたとき、オークと内通した理由を「サンドリアを本来あるべき姿に導くため」と話す。この当時のサンドリアは、100年にわたる内乱期「二王朝時代」（→P.52）の終結から50年ほどしか経過していない。そのため、滅びた東サンドリア王国の正統性を主張し、西サンドリア王国の王族の流れをくむ現王室の排除を目指す「東王派」が根強く残っていた。ダルヴィーユもその一員で、オークにデスティン王の暗殺を依頼していたのだ。

Check エグセニミルの決意

冒険者に助けられたエグセニミルは、遭遇したオークの主力部隊のなかに、母親の仇であるドッグヴデッグ大将の姿を見つける。しかし、彼は恐怖に身がすくんで動けず、仇を見逃してしまった。その後、嫌っていた父親アルフォニミルに、エグセニミルは「敵を前にしてくじけない、勇気と知略がほしい」と、自分を戦場に連れていくよう頼む。その覚悟を受け入れた父に連れられ、エグセニミルは初陣を経験することになる。

過去世界Q06「羽撃け、鷲獅子」

依頼者 ラーアル

Character



ヴェラニス
少年騎士団の陣地を訪れた、鉄羊騎士隊の心優しい騎士。



ロンジェルツ
鉄羊騎士隊隊長。少年たちの"基地"を接収しようとする。

遠征から帰還したエグセミニルは、副団長のラーアルたちに少年騎士団の解散を宣言。そして、冒険者やアルテニアに見送られ、父とともにタブナジアへの救援に出発する。

一方、ラーアルたちはヴェラニスとロンジェルツから、少年騎士団が基地にしているオークの戦車を渡すよう要求されていた。冒険者の協力でニセモノを作ってしのいだ少年たちは偶然、鉄羊騎士隊がガルレージュ要塞に向かうことを知ってしまう。



←子どもはしょせん足手まといだ——戦場の現実を仲間に話すエグセニミル。



➡エグセニミルを見かぎったラーアルは、新たに「鷲獅子騎士団」を作ると言う。

過去世界Q07「それぞれの死地へ」

依頼者 ディオルディン

Character

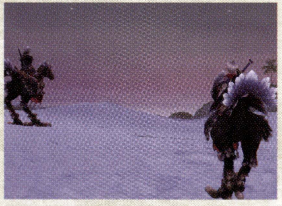


ディオルディン
ガルレージュ要塞に駐留する騎士。ヴェラニスと親しい。

冒険者がガルレージュ要塞を訪れると、そこにはヴェラニスの口利きで要塞に迎えられたラーアルたちの姿があった。直後、先日回収した獣人の攻城兵器から獣人兵が現れる。様子を見に行ったヴェラニスのことをディオルディンから託された冒険者は、兵器に隠れていたゾッグボッグたちを撃退。だが、戦いに巻きこまれたラーアルをかばい、ヴェラニスは重傷を負って倒れるのだった。



←ヴェラニスを死なせてしまったラーアルは、エグセニミルの言葉を思い返す。



⬆同じころ、遠征の途上にあるエグセニミルも、仲間たちのことを思って空を見上げていた。

少年たちの戦争 *to be continued* (→P.447)

Check エグセニミルの想い

エグセニミルが少年騎士団の解散を宣言したのは、ラーアルたちを思ってのこと。エグセニミルははじめて出た戦場で、戦争という厳しい現実を目の当たりにし、子どもができることの限界を知った。だからこそ、これ以上ラーアルたちが戦争に関わらないようにと、強い調子で解散を口にしたのだ。

Check 獣人の攻城兵器

ヴェラニスとロンジェルツは、少年たちが苦心して復元し、基地として利用しているオークの戦車を接収するためにやってくるが、結局は持ち帰らずに終わる。そのときの彼らの話をまとめると、少年騎士団のオークの戦車を使って、獣人血盟軍が誇る攻城兵器「シージターレット」が相手と想定した模擬戦をする予定だったらしい。しかし、無傷で打ち捨てられていたシージターレットがガルレージュ要塞に収容されたことを聞き、ロンジェルツは実物を確認しようと要塞へ出発。この情報を偶然耳にしたラーアルたちは、ガルレージュ要塞へ向かうことに。

Check 親友の言葉

ヴェラニスの死を経て王都にもどったラーアルは、冒険者にエグセニミルと話したいともらす。それは、自分の子どもっぽい正義感がヴェラニスの死を招いたと思い、エグセニミルの「しょせん子どもは足手まとい」という言葉を実感したからだ。そしてラーアルは、大人になって本当の意味で国のために戦うべく、ロンジェルツに鉄羊騎士隊への入隊を直談判する。

Column 過去世界のアルタナ三国で紡がれる物語

P.375～377で紹介した連続クエスト「少年たちの戦争」をはじめ、過去世界のサンドリア、バストゥーク、ウィンダスには、それぞれの国のメインストーリーとなる連続クエストが存在する。これらのクエストは、『アルタナの神兵』ミッション(→P.208)を進める条件となっているのと同時に、アルタナ三国が置かれた水晶大戦当時の状況を描くことで、『アルタナの神兵』のストーリーを補完するものとなっているのだ。なお、これらの連続クエストは2009年4月の時点で完結しておらず、続編の登場が待たれる。



←過去のサンドリアの連続クエストでは、「タブナジア侯国の陥落」という歴史的大事件が描かれていくことに。

過去世界Q08「赤と黒」

依頼者 ワイアット

関連 サンドリアQ21「アテルーネの悩み」(→P.236)

Character



ワイアット
ジュノからきた武具商人。武具開発に使われる素材を買い占めて、ひと儲けしようとたくらむ。

ワイアットからの依頼は、新型武具の開発に使われる、レディバグの上翅(じょうし)を取ってくるというもの。ロンフォールの森などで、冒険者はレディバグを狩る。



⬆赤と黒の斑紋を持つレディバグは、過去のロンフォールなどに生息している。

過去世界Q09「漁師の錨」

依頼者 テリード

関連 サンドリアQ43「マメ料理の隠し味」(→P.243)

Character



テリード
漁師を廃業して、酒場を開店しようと考えている男。店の名物となるマメ料理を研究中。

南サンドリアで出会ったテリードは、マメ料理にぴったりの調味料を持ってきてほしいと冒険者に頼む。冒険者が届けたルフェ湖の塩を試すと、彼はその味に満足するのだった。



⬆近所に住む子ども、ノジェルとアントレノーは、完成したマメ料理を喜んで食べる。

過去世界Q10「美女と野獣」

依頼者 ニーシェ

Character



ニーシェ
南サンドリアで史学を学ぶ青年。龍神の伝説に興味を持つ。



アレヴァト
グロウベルグに住まう謎の少女。龍神の化身と言われているが？

何ごとかを悩む書生ニーシェに、冒険者は声をかけた。なんでも彼は、グロウベルグに残る龍神伝説の真相を確かめたいらしい。さっそく現地に向かった冒険者とニーシェは、巨大な龍と少女アレヴァト、そして近東からきた使者を目撃する。ニーシェは使者と少女の会話から、彼女こそが龍神の化身だと確信。激しい水晶大戦の渦中にある人間には龍神の加護が必要だとの考えから、アレヴァトの協力を得ようとするニーシェだったが、近東の使者は彼女をエラジア大陸に呼びもどそうとしていた。

ニーシェはアレヴァトを引きとめるべく、古文書から彼女が好む供物を調べ、それを献上しようとする。しかしそのとき、突如現れたクゥダフの大群がアレヴァトを襲撃してきた。我が身かわいさにその場を逃げ出す近東の使者を尻目に、ニーシェと冒険者はアレヴァトを守るために戦う。その偽りなき義を認めた彼女は、真龍オズマヌークへと変じ、クゥダフ軍を撃退。近東の使者たちの誘いを断り、ニーシェに協力して人間の味方となることを約束する。



⬆ニーシェを認めたアレヴァトは真龍の姿となり、クゥダフたちをまたたく間に一掃。

Check 絶滅したレディバグ

「赤と黒」は、依頼者に目的のアイテムを渡して報酬を得るだけの、シンプルな内容に思えるクエスト。しかし、続編の サンドリアQ21「アテルーネの悩み」(→P.236)を進めると、その印象はガラリと変わってくる。アテルーネによると、水晶大戦時に「赤と黒……」とつぶやきながらレディバグを乱獲する者たちがおり、それが現代でのレディバグ絶滅の原因になったという。つまり、ワイアットの依頼を聞いた多くの冒険者たちが、レディバグを絶滅させた犯人だと見ることもできるのだ。

Check 大洋を渡った龍

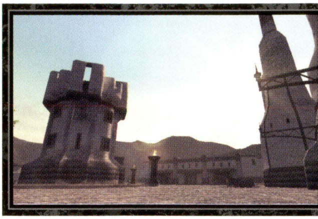
龍神アレヴァトは、もともとは近東に住み、邪竜オズマヌークと呼ばれた存在だ。彼女は近東からクォン大陸のグロウベルグに住処を移したのち、この地を所領とする武人アンドゥリオンとのあいだで、彼の一族を守るとの契約を交わしたという。ちなみにニーシェは、アンドゥリオンの末裔であることがクエスト中で判明する。

Check 供物の正体

古文書によると、アレヴァトに捧げられた供物とは「其はヨロイなれど、鋼にあらず。鉄床ならぬ硬き寝床を好み、その内に宿りて、安きを得るもの」らしい。クエスト中では、この供物の正体としてふたつのものが登場する。ひとつはクゥダフの甲羅に寄生するヨロイ蟲、もうひとつは人間の「義の魂」だ。結論から言うと、供物としてはヨロイ蟲が正解。アレヴァトは、自分と契約する資格として「義」の有無は確かめるが、ヨロイ蟲は単純に好物であるらしい。実際アレヴァトは、ニーシェと冒険者が用意したヨロイ蟲にうれしそうな様子を見せるのだ。



⬆ヨロイ蟲をつまみ上げたアレヴァトはそれをゆっくりと口へ……。



QUEST STORY GUIDE

バストゥーク商業区〔S〕

Bastok Markets[S]

Crystal War

過去世界Q11 「第四共和軍団入団試験」

依頼者 アーデルブレヒト

Character



アーデルブレヒト
第四共和軍団・第7独立戦隊の隊員。冒険者を戦隊に勧誘する。



ザザーグ
第7独立戦隊の千人隊長。豪快でおおらかなガルカの武人。

第四共和軍団に志願した冒険者は、アーデルブレヒトから監視塔に小包を運ぶ任務を与えられた。冒険者は無事に荷物を届けたが、別の監視塔で起きたクゥダフによる機密文書の奪取事件に巻きこまれるのだった。



←駆けつけたザザーグは文書を奪還し、協力した冒険者の入隊を認める。

Check 侠義の将ザザーグ

このクエストに登場する千人隊長ザザーグは、近東のアトルガン皇国で「五蛇将」の一角「土蛇将」を務めるザザーグと同一人物。彼がどのような経緯でアトルガンにおいて立身出世を果たしたのかは、アトルガンQ25「土噛みし拳」で語られる(→P.365)。

連続クエスト 過去世界Q12 ▶ 過去世界Q13 ▶ 過去世界Q14 ▶ 過去世界Q15 ▶ 過去世界Q16 ▶ 過去世界Q17

無知と憎悪と

水晶大戦のただなかにあるバストゥーク共和国。外に獣人の脅威、内に種族間の確執——内憂外患の国情を打破するため、ミスリル銃士たちは奮闘する。

Character



クララ
大統領の信任あつい、ミスリル銃士隊の女性隊長。公正さと強い責任感で隊をたばねる。



フォルカー
ミスリル銃士のひとり。のちに銃士隊長となるが、いまはまだまだ経験不足。



ザイド
ミスリル銃士隊のガルカの暗黒騎士。必要以上を話さないため、誤解されがち。



ニコラウス
ミスリル銃士隊でブレーン役を務めている軍学者。



ファイブムーンズ
ミスリル銃士のガルカ。フォルカーと親しい。

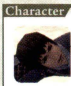


アーデルハイト
軍の参謀総長で、ニコラウスの学友。愛称はハイジ。

過去世界Q12 「沈黙の契約」

依頼者 ヴォルフラーム

Character



ヴォルフラーム
北グスタベルグで何者かに襲われた男。冒険者に獣毛の束を託す。



ベルナー
バストゥークの軍務大臣。ペイルイーグル国防議長と対立している。

深手を負ったヴォルフラームを偶然助けた冒険者は、彼の頼みを聞き、獣毛の束をエンゲルハルトという男に届ける。するとエンゲルハルトは、冒険者をベルナー軍務大臣に引き合わせ、大臣が主導する機密任務への協力を強要した。



←偶然の出来事から、冒険者は政争に巻きこまれるハメに。

Check 軍務大臣ベルナー

ここで登場するベルナーは、共和国の省庁のうち、軍務省を統括する大臣だ。軍務省は共和国軍全体を管理下に置いているが、実際の軍の運用には共和国防会議の承認が必要となる。しかし、国防会議の議長を務めるガルカのペイルイーグルは、ベルナーと戦略方針などでぶつかりがち。この対立はヒュームとガルカの種族間の確執もからんだ根深いもので、クエスト中でも、ベルナーを尾行するガルカや、大臣の任務から手を引くよう警告した手紙を冒険者に押しつけるガルカなどが登場する。

Next Page

過去世界Q13「静かなる警鐘」

依頼者 エンゲルハルト

関連 バストゥークM7-2「それぞれの行方」(→P.85)

Character



エンゲルハルト
ヴォルフラームと冒険者を取りちがえ、ベルナーに会わせた連絡役。



プリーン
バストゥーク共和国大統領。もともとは私塾を開き教師をしていた。



ウェライ
ガルカたちの人望を集める長老。内乱を計画しているらしいが？



グンパ
ウェライの同居人で、彼とともに内乱に協力しているとのウワサも。

エンゲルハルトは、内乱準備の疑いがあるウェライとグンパの調査を冒険者に言い渡す。内乱のウワサなどデタラメだと言うふたりだが、彼らが密会していたグロウベルグの洞窟で冒険者は大量の武具を発見。洞窟に踏みこんだ憲兵により、やってきたウェライたちは捕らわれてしまう。冒険者が調査の報告にもどると、首府は騒然とした空気に包まれていた。なんと、ベルナー大臣が大工房で何者かに暗殺されたというのだ。



⬅ウェライとグンパは、グロウベルグの山中に大量の武具を埋めていた。



➡ベルナー暗殺の現場には、ミスリル銃士隊の面々とプリーン大統領が現れる。

過去世界Q14「解明への灯」

依頼者 ジェントルタイガー

Character



ジェントルタイガー
大工房の警備兵。事件のときは、工房に誰も通していないと証言。



パグダコ
ガルカの少年。事件後、警備兵の目を盗んで暗殺現場に侵入した。

警備兵のジェントルタイガーによると、ベルナーの暗殺は完全な密室で行なわれたという。ニコラウスをはじめとするミスリル銃士隊は密室の謎の解明に取り組むが、光明は見えない。そんなとき、冒険者は暗殺現場に換気口から侵入したガルカの少年パグダコや、クゥダフにつかまったところを救出したサンドリアの准爵デュレルの助言を得て、暗殺者が獣人トンベリだと看破。銃士隊の面々の前で、その手口を立証する。

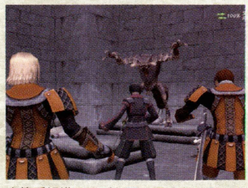


⬅大工房で冒険者は、銃士隊の話を立ち聞きしたアーデルハイトと出会う。

過去世界Q15「新たなる猜疑」

依頼者 ジェントルタイガー

事件へ関わってくる冒険者に、ミスリル銃士隊はベルナー大臣との関係を問いただす。どうやら大臣は傭兵組織を雇い、何かたくらんでいたらしい。組織を調査した冒険者は、大臣がガルカの仇敵アンティカを利用する計画を進めていたと突き止める。その直後、ペイルイーグルが暗殺の黒幕としてつかまる事態が起きた。



⬆傭兵組織のアジトで、冒険者とフォルカーたちは大臣の計画を知ることに。

Next Page

Check ベルナー軍務大臣暗殺事件

ベルナー軍務大臣の暗殺は、のちの世に語り継がれるほどの大事件だ。現代ではすでに真相が知られているこの密室殺人事件に、冒険者は当事者として関わっていくことになる。同時に、大臣の暗殺事件を通して、水晶大戦当時のミスリル銃士隊のメンバーとも出会う。なかでも、まだ歳若く血気盛んなフォルカーと、現代と変わらず沈着なザイドの様子を間近に見ることができるのだ。

Check 参謀総長は見た？

このクエストから登場するアーデルハイトは、軍の参謀総長を務める才媛。彼女は、密室の謎に知的興味を覚え、軍の仕事そっちのけで事件に首をつっこんでくる。

Check 解決への糸口

はじめに事件解決のヒントとなるのは、厳戒態勢の大工房に潜入したパグダコの行動だ。小柄な彼は、換気口から大工房内に入ったと言う。そしてつぎに出会うデュレル卿は、サンドリアで騎士団の要人を狙ったトンベリによる暗殺事件が起きたと証言。加えて、そのときの被害者のキズと、ベルナー大臣の死因となったキズがそっくりだと指摘する。これらの情報をもとに、冒険者はトンベリの暗殺者による犯行を立証するのだ。

Check ベルナー大臣の計画

ベルナー大臣の計画を知った冒険者やフォルカーたちは、大工房で待つプリーン大統領やペイルイーグル議長から、かつてふたりが大臣にその計画の実行を持ちかけられた事実と、計画の詳細を聞くことになる。ベルナーの計画とは、獣人アンティカをあやつる道具を開発し、彼らをバストゥークの戦力に加えようというもの。しかし、その計画は不確実な部分が多いだけでなく、ガルカを故郷ゼプウェル島から追い出した仇敵アンティカを味方にするという、ガルカの心情を逆なでするものでもあった。種族間の融和を考えるプリーンとペイルイーグルはベルナーの計画を拒絶したが、大臣はその後も独自に計画を進めていた模様。

過去世界Q16 「騒乱の行方」

依頼者 クララ

Character



ペイルイーグル
共和国防会議の議長。ガルカの民の支持を集めている。



デレク・カルスト
バストゥークの鉱務大臣。ペイルイーグルに容疑を問いただす。

ペイルイーグル議長の拘束を知ったガルカの決起は鎮圧され、決起を扇動した銃士ファイブムーンズは逮捕された。一方、議長と会見したデレク・カルスト鉱務大臣はトンベリの暗殺者に襲われ、大臣をかばった議長が重傷を負う。事態が混迷するなか、冒険者やミスリル銃士隊にファイブムーンズ脱走の報が届いた。

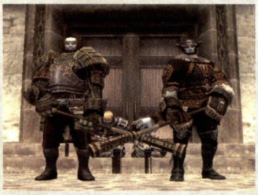


⬆同じガルカでありながら、ファイブムーンズを取り押さえるザイド。

過去世界Q17 「隠滅の炎」

依頼者 クララ

脱走したファイブムーンズに扇動され、ガルカの民は反乱を起こした。国の心臓部である大工房に迫るガルカたちだったが、突如としてクゥダフの大軍が首府に攻め寄せてきたとの急報が入る。ガルカたちは奮戦するも、敵の攻城兵器を前になすすべがない。事態を打開すべくクララから協力を依頼された冒険者は、アーデルハイトとともに攻城兵器の破壊に成功。さらに、ヒュームとガルカは協力し合って抗戦し、クゥダフ軍を撤退に追いこむのだった。



⬅街を占拠したガルカたち。そこへ、クゥダフ軍が押し寄せた。



➡アーデルハイトと冒険者により、攻城兵器は破壊される。

無知と憎悪と ***to be continued*** (→P.448)

過去世界Q18 「鍛冶の響き」

依頼者 スカードシャーク

Character



スカードシャーク
ガルカの傭兵。クゥダフの新型甲冑に脅威を感じている。



ゲンプ
軍需工場で働く鍛冶職人兼傭兵。新型甲冑に興味がある様子。



ワイズアウル
ゲンプの同僚。クゥダフの新型甲冑に対抗する手段を模索中。

冒険者とスカードシャークが、銃弾すら弾くというクゥダフの新型甲冑について話していると、ゲンプとワイズアウルがやってきた。新型甲冑の研究をしたいと語るふたりは、冒険者に新型甲冑そのものを奪取してくるよう依頼する。



⬆新型甲冑の実物を調べたゲンプたちは、その構造や対抗手段について、夢中になって議論。

Check ファイブムーンズの扇動

ファイブムーンズはミスリル銃士のひとりだが、日ごろからヒュームたちの種族差別に憤りを感じていた。そして、信奉するペイルイーグル議長の身柄が拘束されたことを知り、不満が爆発。仲間を集って決起しようとしたわけだ。その背景には、ガルカの英雄を描いた小説「黒鉄の旋風」の存在があり、ファイブムーンズたちはこの小説の主人公にみずからをなぞらえて行動している。

Check ガルカの有力者たちの反応

ファイブムーンズの扇動に対して、多くのガルカは彼の仲間として行動するが、ザイドやウェライ、グンパの反応は冷静なもの。ザイドは暴動などという行為ではガルカの立場を悪くしてしまうだけだと考え、いち早く決起を鎮圧する。そして、以前反乱の嫌疑をかけられたウェライとグンパは、この時点までに無罪放免となっているが、ぬれ衣を着せられたことを気にもせず、決起への協力をうながすファイブムーンズに「戦うべき相手はほかにいる」と説得するのだ。

Check 反乱の後始末

反乱の沈静化とクゥダフ軍の撃退により、今回の騒動は一応の終息を見る。そしてプリーン大統領は、他国の要人暗殺と同様、ベルナー大臣の暗殺が獣人血盟軍によるものだと正式に発表し、ペイルイーグル議長の潔白を表明した。また、反乱を扇動したファイブムーンズは、ミスリル銃士隊に身柄を預けられることとなる。

Check 鍛冶職人たちのその後

ゲンプやワイズアウルは、現代のバストゥークにある鍛冶ギルドでも姿を見ることができる。とくにゲンプは、水晶大戦中の鎧の開発や、鎧のメンテナンスで功績をあげた甲冑師として、ギルドマスターにのぼりつめているのだ。



►►►► QUEST STORY GUIDE

ウィンダス水の区〔S〕

Windurst Waters[S]

Crystal War

過去世界Q19 「コブラ傭兵団入団試験」

依頼者 ミア・リーユ

Character

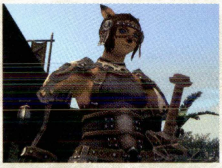


ミア・リーユ
コブラ傭兵団の少々気が短い傭兵隊長。冒険者に入団試験を課す。



ロマー・ミーゴ
コブラ傭兵団の団長。ミスラ傭兵団のなかでも、厳しいことで有名。

傭兵としての働き口を求め、冒険者はミア・リーユにコブラ傭兵団への入団を申しこむ。すると彼女は、サルタバルタの魔法塔に「ゾンパジッパのなんでも魔符」を貼ってくるという課題で、冒険者の腕を試す。



⬅入団を認められた冒険者は、団長のロマー・ミーゴと引き合わされることに。

Check 毒蛇のロマー

ロマー・ミーゴは、数ある傭兵団でもとくにタチが悪いと評判のコブラ傭兵団を率いる女傑だ。戦後の彼女はカザムの族長となり、現代においてはその座をジャコ・ワーコンダロにゆずって隠居生活をしている。しかし、現代でのロマーは、水晶大戦時のような気風の良さは見られず、むしろ冷淡な印象。この変化の背景には、カザムとウィンダスの外交問題があるが、それだけではない雰囲気も？

連続クエスト 過去世界Q20 ► 過去世界Q21 ► 過去世界Q22 ► 過去世界Q23 ► 過去世界Q24 ► 過去世界Q25

魔法の国と大自然の娘たち

水晶大戦初期に聖都への直接侵攻を受けた魔法国家ウィンダスは、疲弊の極致にあった。そんな国を救うべく、南方からミスラの傭兵たちが集う。

Character



ロマー・ミーゴ
古参傭兵団のひとつ「コブラ傭兵団」を率いる"お頭"。



ペリィ・ヴァシャイ
もっとも古いミスラの傭兵団「アナコンダ傭兵団」の団長。



ギオ・モルコット
オルジリア大陸から渡ってきた傭兵団「猛虎団」の長。



ロベルアクベル
ウィンダス連邦軍の最高指揮官「大魔元帥」。非情かつ好戦的な人物だとされる。



レコ・ハボッカ
ロベルアクベルの友人であるミスラの男性。作戦参謀として招かれたらしい。



カモロドミロ
ウィンダス連邦軍の人馬戦闘魔導師団の団長。ロベルアクベルに反感を抱く。

過去世界Q20 「胎動、牙持つ乙女」

依頼者 デア・プランドレ

Character



デア・プランドレ
コブラ傭兵団の団員。いつも傭兵団詰め所「牙の院」にいる。



アジドマルジド
魔法学校に通う学生。不気味なヤグードの影を見たと言う。



コルモル
魔法学校の校長先生。アジドマルジドに手を焼いている。

冒険者が訪ねた牙の院では、コブラ傭兵団がギオ・モルコット率いる「猛虎団」を迎えていた。そこへアジドマルジドが現れ、ヤグードがカルゴナルゴ城砦で何かたくらんでいると話す。



⬆傭兵団に同行しようとするアジドマルジドだが、コルモルにつかまってしまう。

Check 少年が見た不吉な影

アジドマルジド少年は、学校の屋上で彗星の観測をしていたところ、聖都ウィンダスの上空をかすめてカルゴナルゴ城砦のほうへ飛んでいく大きなヤグードの影を発見したという。同様に、デア・プランドレのところにも「オズトロヤ城周辺で禍々しいヤグードを見た」との報告が届いていた。これらの情報を聞いたロマー・ミーゴは、コブラ傭兵団や到着したばかりの猛虎団に声をかけ、カルゴナルゴ城砦へと出撃する。

Next Page

過去世界Q21「禍つ闇、襲来」

依頼者 デア・ブランドレ

アジドマルジドが学校を抜け出してカルゴナルゴ城砦へ行ったと聞いた冒険者は、彼を保護するべくあとを追った。砦近くの荒野でアジドマルジドを見つけた冒険者だが、駆けつけたミスラ傭兵団ともどもヤグード軍に包囲されてしまう。その窮地を救ったのは、ウィンダス軍大魔元帥ロベルアクベルだった。



↑ロベルアクベルは強大な魔法をあやつり、ヤグードの部隊をいとも簡単に一掃してみせる。

Check 大魔元帥現る

大魔元帥ロベルアクベルは、謎の多い人物だ。黒い包帯を巻いて顔を隠し、その素性も明らかでない。また、彼はウィンダスの防衛に命を捧げる一方で、別の目的を持っているようだ。実際クエスト中では、カルゴナルゴ城砦での戦いのあと、ロベルアクベルが「異端の預言詩」(→P.212)を口ずさむ謎の人物と会う様子が描かれる。

過去世界Q22「憂国の使者」

依頼者 ロマー・ミーゴ

Character




ティル・ミドゥーリ&ミル・パコルマ
コブラ傭兵団の若手ふたり組。まだまだ経験が浅くあぶなっかしい。



ラシュマス
サンドリアの偵察兵。ヤグードの密書を奪取したが?



ジョゼアーノ
ラシュマスの友人である修道士。獣人についての深い知識を持つ。



リーダヴォクス
ジョゼアーノの相棒を務めるゴブリン。人間と獣人との通訳が生業。

ジュノへ出張するコルモルの護衛を終えたティルとミル、そしてロマー・ミーゴに頼まれてふたりの様子を見にきた冒険者は、偶然出会った騎士ラシュマスを手助けすることに。彼が奪われたヤグードの密書を取りもどした一同に、ラシュマスは王都に住む修道士ジョゼアーノを紹介し、その相棒リーダヴォクスに密書の解読を頼む。密書には、ヤグード軍による、耐魔法装備を使ったウィンダス襲撃計画が進行中だと記されていた。



←ラシュマスたちは、ウィンダスに援軍を送るよう騎士団に働きかけると約束。

Check 連邦軍の作戦

このクエストでは、冒険者たちの行動と並行して、ウィンダス軍がふたつの作戦を展開する。ひとつ目の作戦は、サンドリア騎士団への援軍要請。もうひとつは、ロベルアクベル自身によるオズトロヤ城への奇襲だ。そして、奇襲作戦の後方戦力として、ロベルアクベルはコブラ傭兵団と猛虎団をカモロドミロにつけ、カルゴナルゴ城砦の防衛を命じた。その後、冒険者たちが王都サンドリアを訪れたときに出会うウィンダスの使者パットナオットナは、援軍派遣交渉が不首尾に終わったと告げる。

過去世界Q23「降臨、異貌の徒」

依頼者 ロマー・ミーゴ

冒険者がカルゴナルゴ城砦を訪れると、星の神子の言葉と偽ったカモロドミロの命令により猛虎団が出払い、砦は手薄となっていた。冒険者から密書について聞き、危機を感じたロマー・ミーゴは、オズトロヤ城へ急行してロベルアクベルと猛虎団に密書の内容を伝える。ヤグードの策を察し、一同を率いて城砦へもどるロベルアクベル。まもなくはじまったヤグードの耐魔装備部隊の猛攻にさらされ、カルゴナルゴ城砦は陥落寸前にまで追いつめられた。だが、そこへラシュマスたちの説得を受けたサンドリア騎士団が到着する。劣勢を覆したロベルアクベルは、これが壮大な陽動作戦であり、ヤグードの本当の目的は聖都への侵攻であると看破。聖都に向かう敵部隊への奇襲を要請された冒険者の奮戦により、ウィンダス軍は聖都防衛に成功するのだった。



↑城砦での乱戦のさなか、大魔元帥つき参謀のミスラ男性レコ・ハボッカが姿を現す。

Next Page

Check カモロドミロの独断

以前からカモロドミロは、ロベルアクベルに反感を抱いていた。星の神子の名を使って独自の命令を出したのも、ロベルアクベルの権威の失墜と、自身の発言力強化を狙ったもの。しかし、それがカルゴナルゴ城砦と聖都の危機を招いたため、戦いののち、カモロドミロは処刑されてしまう。

Check ミスラの男

レコ・ハボッカは、ロベルアクベルつきの軍師を務めるミスラの男性だ。ミスラの男性は女性にくらべて人口が少ないうえ、独特の風習のため人前に現れることを良しとしない者が多い。加えて、もともとミンダルシア大陸に移住した男性がほとんどいないため、ミスラの男性と会った経験がないミスラ傭兵も数多くいた。そういった物珍しさも手伝って、レコ・ハボッカは傭兵たちに熱烈な歓迎を受けるのだが、それがミスラ傭兵間の不和を招くことに……。

過去世界Q24「勃発、ミスラ大戦」

依頼者 ロマー・ミーゴ

関連 ウィンダスQ78「断ち切らん、その鎖を」(→P.409)

Character



スカリーG
南方のガ・ナボ王国からやってきた、罪狩りのミスラ。レコ・ハボッカの罪を追っているらしい。

レコ・ハボッカをめぐって、ミスラ傭兵同士の恋のさや当てが発生。そのさなか、冒険者はレコに会い、彼に詰め寄る罪狩りスカリーGを目撃する。



⬆スカリーGは「レコ・ハボッカは死んだはずだ」と言うが？

Check 罪を狩る者

スカリーGは、「光の弓」という強力かつ邪悪な弓をめぐる罪を狩るためにミンダルシア大陸を訪れた罪狩り。彼女はレコ・ハボッカに面識があるだけでなく、「私の手でレコをウルガラン山脈の氷湖に沈めた」とさえ言う。そして、目の前にいる"レコ・ハボッカ"に何者なのかと問いつめるが、レコ自身は答えをはぐらかす。

過去世界Q25「淑女たちの饗宴」

依頼者 ロベルアクベル

関連 ウィンダスQ70「思ひ出」(→P.396)

Character



シャントット
ウィンダス最凶最悪の魔道士。自身が起こしたさまざまな騒動の責任を問われ、国外追放処分とされている。

このたびコブラ傭兵団に出された指令は、ウィンダスからジュノへの増援部隊が無事現地にたどり着くための陽動だった。新たな援軍の猟豹団とともに、レコ・ハボッカの指揮下に入った冒険者とコブラ団の面々は、ソロムグ原野にて作戦を決行する。巨人族を中心とした大部隊の攻勢に、一時は劣勢に立たされた傭兵団だったが、シャントットの乱入により一気に形勢は逆転。冒険者をはじめとするコブラ傭兵団の活躍で敵軍の指揮系統もくずれ、陽動作戦は大成功を収める。



⬆レコ・ハボッカの指揮で、コブラ団と猟豹団は獣人軍に陽動作戦を仕掛ける。



⬆国外追放処分中にもかかわらず、勝手に戦場へ乱入してくるシャントット。

Check 好戦的な淑女

レコ・ハボッカが指摘するように、このときのシャントットは国外追放処分を受け、軍事指揮権も剥奪されている。だが、彼女は処分を無視して各地の戦場を転戦していたらしく、その道中で今回の陽動作戦に遭遇したようだ。

Check シャントットの不信感

シャントットはレコ・ハボッカの将としての器を認めつつ、彼のことも、彼を軍師に入れたロベルアクベルのことも気に入らないとつぶやく。というのも、シャントットは学生時代のロベルアクベルを知っているからだ。当時のロベルアクベルは"善良だけど愚鈍。そして、意気地なしで腰抜け"と評される人物だったらしく、現在の冷酷非情な態度とはまったく正反対だったというのだが……？

魔法の国と大自然の娘たち *to be continued* (→P.450)

過去世界Q26「コッコちゃんと碧い石」

依頼者 コッコ・エルエク

関連 ウィンダスQ67「双子石の絆」(→P.295)

Character



コッコ・エルエク
戦災孤児のミスラ。商店に置いてある碧い石を盗もうとする。



ロン・エルバルナ
コッコを引き取った"ママニャ"。アナコンダ傭兵団で死線を渡る。

コッコはいつも碧い石を商店から盗んでは、母がわりの傭兵ロンに怒られていた。それでも石がほしいと言うコッコを気の毒に思った商店の主人は、冒険者に碧い石を手に入れるよう依頼。冒険者が紺碧石を持ってくると、コッコは石で何かを作りはじめる。それは、大好きな"ママニャ"の無事を祈るピアスだった。



⬆ママニャが無事に戦場から帰るように……そんな願いを紺碧石にこめるコッコ。

Check コッコのピアス

ウィンダスQ67「双子石の絆」(→P.295)で説明されるように、ミスラには絆の証として双子石をわけ合う習慣があり、その習慣はとくに母子間で交わされることが多い。しかし、コッコとロンは実の親子ではないため、双子石をわけ合ってはいなかった。そこでコッコは自分だけの絆の証を作り、そこに自身の願いと、ママニャとの絆を託したのだ。



⬆コッコの気持ちを知って、彼女を愛おしげに抱きしめるロン。

過去世界Q27「枯れずの太陽」

依頼者
マジュナジュ

Character



マジュナジュ
鼻の院の研究者。幼なじみのシャルの病気を治そうと奮闘中。



シャル・ヤゲンミ
眠ったまま目覚めなくなる奇病「夜長病」をわずらうミスラ。

冒険者が鼻の院を訪れると、シャルの難病を治そうと悩むマジュナジュがいた。話を聞いた冒険者は、現代と過去世界を行き来して薬の資料や材料を集め、薬の完成に協力。そのかいあって、マジュナジュはシャルの治療に成功する。



⬅眠ったままだったシャルは、マジュナジュの薬で目覚めた。

Check 変わる歴史

冒険者が関わる前の現代のマジュナジュは、20年以上にわたって、病気が治らず眠りつづけるシャルを看病してきた。しかし、冒険者の働きで過去世界でのマジュナジュが特効薬を完成させ、シャルの病気が治った瞬間、歴史が一変。現代でのふたりは結婚し、幸せな家庭を築いているのだ。

過去世界Q28「ウィンダス食世界の夜明け」

依頼者
ランピモンピ

Character



ランピモンピ
ヤグード軍の攻撃を受けた聖都ウィンダスの惨状を見て、食欲と生きる気力を失ってしまった料理人。

世をはかなんだランピモンピは、「スペシャルでトリッキーでサプライズな料理」を食べたいと言う。そこで冒険者は、現代の彼に料理を作ってもらうことに。



⬆現代の自分が作った料理を食べ、ランピモンピは生きる気力を取りもどす。

Check 食の達人の原点

ランピモンピは、ウィンダスに調理ギルドを設立した調理人。現代での彼は ウィンダスQ62 「特製シチュー」(→P.294)などで見られるように、非常にユニークな料理を作ることで知られているが、そんな彼の原点は、現代の自分の料理だったようだ。

過去世界Q29「失われた書」

依頼者
ヨランオラン

関連 ウィンダスQ13 「知識の守り手」(→P.279)

Character



ヨランオラン
鼻の院院長。図書館から借りた希覯書をヤグードに奪われた。



トスカポリカ
目の院の院長。魔法図書館の蔵書の管理にはうるさい。

ヤグードに奪われた本を取りもどすよう、ヨランオランに頼まれた冒険者。戦時下のギデアスに向かう危険を避け、現代のギデアスで革張りの希覯書(きこうしょ)を奪取した冒険者は、傷んだ本の修復も手伝うハメになる。



⬅トスカポリカの怒りが怖いヨランオランは、なぜか冒険者を巻きこむ。

Check 時を越えた返却

ヤグードに希覯書を奪われたヨランオランは、本がギデアスに運ばれたのではと予想するが、ヤグードの都市ギデアスを刺激すれば聖都を危険にさらすと悩んでいた。そこで冒険者は、ウィンダスとヤグードが平和条約を結んでいる現代のギデアスに向かい、20年越しで希覯書を取りもどしてくる。ただし、長い時間がたっているため、本は傷んでしまっていたわけだ。ちなみに、現代でこの本を持っていたのは、 ウィンダスQ13 「知識の守り手」などに登場する本好きのヤグード(→P.279)。

過去世界Q30「手作りバッグ」

依頼者
ハンプカンプ

Character



ハンプカンプ
キーポポの父である革工職人。大切な手作りバッグを娘に壊された。



キーポポ
ハンプカンプの娘。父が再婚を考えていることに腹を立てる。

再婚相手に贈ろうとバッグを作ったハンプカンプだったが、キーポポにそれを壊されてしまう。見かねた冒険者は、現代で革工職人になっていたキーポポ自身にバッグを修理してもらい、親子のもとへ届けた。



⬅父の再婚相手が、自分の親友テク・レンギョンの母と知って喜ぶキーポポ。

Check 父と子

ハンプカンプが再婚を考えたのは、娘であるキーポポの幸せを思ってのこと。だからこそ彼は、ヤグード軍の侵攻によって壊滅した革工ギルドからなけなしの材料を集め、ギルドの再興をあきらめてまで、再婚の決め手になるであろう手作りバッグを製作したのだ。

一方、現代のキーポポは当時を振り返り、父に素直になれなかったことを明かす。加えて、キーポポ自身が革工職人になったのは、父ハンプカンプが成し得なかったウィンダスの革工ギルドの復活を果たすためだと話してくれる。



QUEST STORY GUIDE

過去世界各地

Past Vana'diel

Crystal War

過去世界Q31「失われた地図」

依頼者 トルベン

Character



トルベン
エルディーム古墳に駐留する共和国軍の衛兵。支給されたグロウベルグの地図を紛失した。

トルベンに頼まれ、彼が紛失した地図を探す冒険者は、エルディーム古墳に散らばった地図の切れ端を集めてくることに。切れ端をつぎはぎし、トルベンは地図を復元した。



⬆地図を復元した直後にかわりの地図が支給され、トルベンは新しいものを冒険者に渡す。

過去世界Q32「鎮魂の祈り」

依頼者 エプタシオン

Character



エプタシオン
サンドリア大聖堂に仕える修道士。エルディーム古墳へ慰霊にきた。



ペッカポッカ
カルゴナルゴ城砦を守る魔戦士。さまざまな香の調合にくわしい。

訪れたエルディーム古墳で、冒険者は修道士エプタシオンと出会う。彼は、いつも一緒に古墳の慰霊をするペッカポッカの消息がわからないと心配していた。冒険者はペッカポッカに会いに行き、彼から慰霊香を託される。



⬅冒険者が慰霊香を届けると、エプタシオンはお礼をくれる。

過去世界Q33「週刊!　ナイコパニィコ」

依頼者 ナイコパニィコ

Character



ナイコパニィコ
クロウラーの巣を拠点に、戦争の真実を報道する新進気鋭の戦場ジャーナリスト。

ナイコパニィコから記者の素質を認められた冒険者は、ロランベリー耕地に現れた「ミステリアスな化け物」の報道を手伝うよう頼まれる。現地に向かった冒険者は、現れたマンドラゴラの大群について実況。ナイコパニィコはそれを記事にして、読者から絶賛を得るのだった。



⬅冒険者を記者に仕立て上げるナイコパニィコ。人手不足が本音の様子。



➡突如現れたマンドラゴラの様子を、冒険者はナイコパニィコに伝える。

Check 白魔法『リコール』

このクエストでは、コンプリート時の報酬としてエプタシオンから白魔法『リコールメリファ』をもらえる。これをはじめとする『リコール○○』という魔法は、現代のテレポイントに転移する魔法の『テレポ○○』と同じように、過去世界のゲートクリスタルに転移する効果を持つのだ。

ちなみに、『リコール○○』が手に入るクエストは、全部で3つ存在する。それらのクエストでは、転移先が同じ方面の『テレポ○○』が入手できるクエストの内容と、共通のモチーフが見られる場合が多い。たとえば、このクエストとウィンダスQ27「信仰の行く先」は、物語の舞台がエルディーム古墳であること、死者を鎮める「香」を中心に展開していくことなどが共通している(→P.283)。

◆『テレポ』や『リコール』が手に入るクエスト

系統	現代	過去世界
サンドリア方面	サンドリアQ36「あまねく地に祝福を」報酬：『テレポホラ』	過去世界Q34「封邪の印」報酬：『リコールジャグ』
バストゥーク方面	バストゥークQ06「アルタナの悲しみ」報酬：『テレポデム』	過去世界Q36「女神像の守り手」報酬：『リコールパシュ』
ウィンダス方面	ウィンダスQ27「信仰の行く先」報酬：『テレポメア』	過去世界Q32「鎮魂の祈り」報酬：『リコールメリファ』

Check 編集長の若いころ

クエスト中に登場するナイコパニィコは、現代のウィンダスで魔法新聞社を主催するナイコパニィコ編集長だ(→P.282)。まだ若いとはいえ、その報道魂はもちろん、冒険者に要件を言いつける強引さも現代と変わらない。

過去世界Q34「封邪の印」

依頼者 ロドゥパンサ

関連 サンドリアQ36「あまねく地に祝福を」(→P.241)

Character



ロドゥパンサ

サンドリアからクロウラーの巣にやってきた、国教会の修道士。ブンカール浦の魔物の封印を試みる。

ブンカール浦に棲む魔物ジンを封印したいロドゥパンサ。彼の依頼を受け、冒険者は魔物を封じる辟邪の印を設置するが、印が効果を現すことはなかった。



↑封印は失敗したものの、冒険者の働きに感謝してお礼をくれるロドゥパンサ。

Check 由緒正しき封印

ロドゥパンサが冒険者に託した辟邪の印は、彼の話によれば、その昔グスゲン鉱山に巣食う悪霊の封印に使われた印を模したものだという。この話から推測すると、辟邪の印と サンドリアQ36「あまねく地に祝福を」(→P.241)に登場する封邪の印は、ほぼ同一のものだと考えられる。

過去世界Q35「裏のある頼み」

依頼者 ラルカスモ

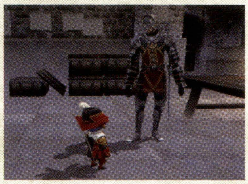
Character



ラルカスモ

ガルレージュ要塞に駐屯する騎士。軍で支給品の管理をしているらしく、荷物の搬入に忙しい様子。

ブンカール浦の地図がほしいという冒険者に、ラルカスモは条件があると言い、まちがった場所に運んでしまった弾薬の箱を持ってきてくれと頼む。



↑弾薬の箱を運んできた冒険者に、ラルカスモは意外なところから地図を出す。

Check "裏"にあった報酬

冒険者に荷物を運んでもらったラルカスモは、支給品のブンカール浦の地図が品切れになっていると明かす。では、彼がどこから地図を出すかというと、冒険者が運んできた弾薬の箱につけられた「ファイア厳禁!!」の貼り紙。じつはこの貼り紙、ブンカール浦の地図の裏に注意書きをして、それを箱に貼りつけたものだったのだ。

過去世界Q36「女神像の守り手」

依頼者 フォンダクティオン

関連 バストゥークQ06「アルタナの悲しみ」(→P.252)

Character



フォンダクティオン

サンドリアの修道士。グロウベルグで魔物に襲われ、大切な小包を落としてしまった。

フォンダクティオンの頼みを受けて、冒険者はグロウベルグで彼が落とした小包を探すことに。



←冒険者が見つけた小包には、女神像の塗料などが入っていた。

Check 歴世の塗料

バストゥークQ06「アルタナの悲しみ」で、冒険者は女神像を修復するために、大戦時の修道士が持ち歩いていたという貴重な塗料を探すべく、ガルレージュ要塞へ向かうことになる。もしかすると、そのとき入手する女神像の塗料は、冒険者が取りもどしたフォンダクティオンの小包に入っていた塗料なのかもしれない。

過去世界Q37「追憶の風に抱かれて」

依頼者 ロムアルド

Character



ロムアルド

父の最期の言葉が気になり、仕事に身が入らない砲手。現代では、大工房に砲手として務めている。





ヒルデリッヒ&ボラーツ

グロウベルグの山中に駐屯する、共和国軍の兵士たち。

過去世界のバタリア丘陵に足を運んだ冒険者は、落ちこむロムアルドを見かけた。話を聞くと、死んだはずの父親らしき声をグロウベルグで聞き、その内容が気になって仕方がない様子。冒険者がグロウベルグの兵士ヒルデリッヒに尋ねると、近ごろ山で死者の声を聞いたとのウワサが絶えないらしい。そこへボラーツという兵士が現れ、「お前をひとりにしてすまない」というロムアルドへの伝言を冒険者に預け、姿を消す。



←伝言を聞いたロムアルドは、死んだ父に心配かけまいと気力を取りもどす。

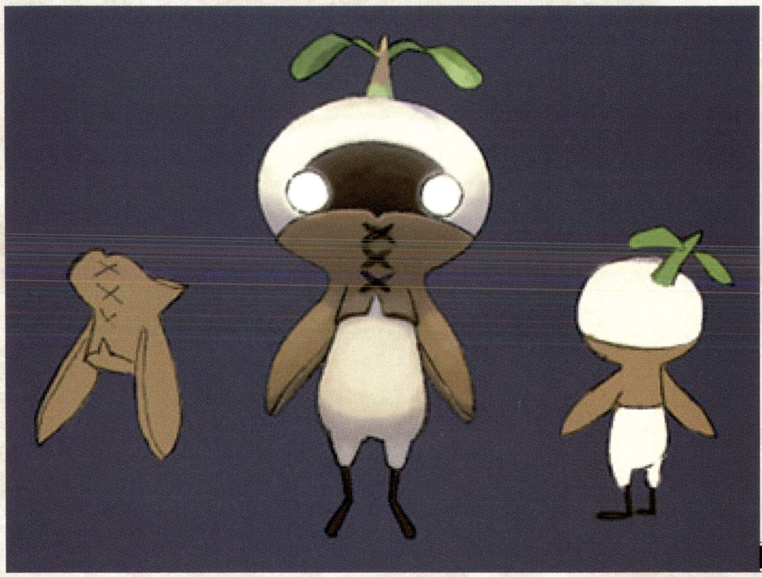
Check ウワサの真相

このクエストの後日談として、現代のロムアルドから、グロウベルグで聞こえる死者の声についての真実が聞ける。それによると、死者の声のウワサは、ヒルデリッヒたちが台本まで用意して作った芝居だったらしい。彼らは、親しい者を亡くした遺族がロムアルドのように思い悩むのを見ていられず、そういった人々の迷いを断ち切るために小芝居を打っていたという。その台本のタイトルが、クエスト名にもなっている「追憶の風に抱かれて」だったわけだ。ちなみに、芝居している事実をヒルデリッヒに突きつけることもできる。そのとき、ヒルデリッヒは本物の幽霊の声を聞くことに……。

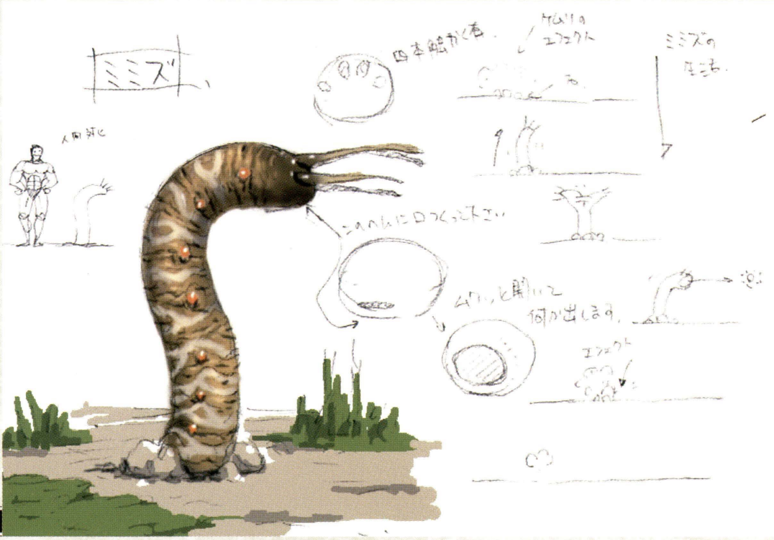
FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

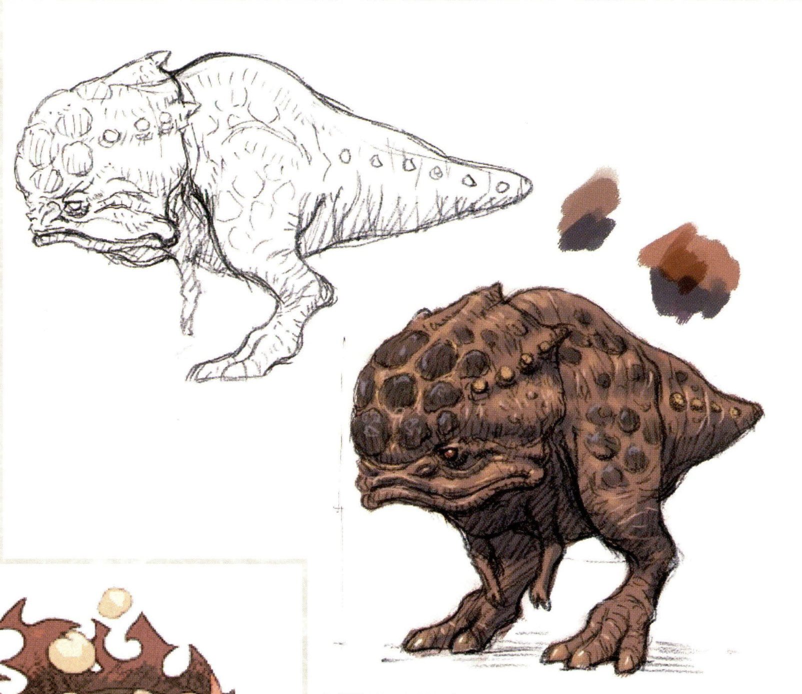
〜モンスター編①〜



マンドラゴラ族



ワーム族



トカゲ族



ボム族

コウモリ族



クエストストーリーガイド Quest Story Guide

ジョブ関連クエスト

Job Quest

それぞれのジョブへの理解を深める物語が目白押し

エキストラジョブの取得クエストや、各ジョブの専用装備「アーティファクト」を入手するクエストには、そのジョブの逸話や設定を掘り下げる物語が多い。なかでもアーティファクトを入手するクエストは、どのジョブも3つのクエストで構成された大作なのだ。また、青魔道士、コルセア、からくり士、踊り子、学者の最後の限界突破クエストは、ジュノQ05「星の輝きを手に」(→P.300)ではなく、独自のクエストが用意されている。



⬅アーティファクトを入手する連続クエストは、どのジョブのものも見ごたえ満点だ。

◆ジョブ関連クエストリスト

No.	クエスト名	掲載ページ
■戦士		
バストゥークQ69	祖母の心孫知らず	P.391
バストゥークQ70	200年のすれ違い	P.391
バストゥークQ71	語り部の遺品	P.392
■モンク		
バストゥークQ72	さまよえる亡霊	P.392
バストゥークQ73	そして、めぐりあう	P.393
バストゥークQ74	守るべき何か	P.393
■白魔道士		
サンドリアQ58	死者の国からの伝令	P.394
サンドリアQ59	白と黒のプレリュード	P.394
サンドリアQ60	ピエージェの決断	P.395
■黒魔道士		
ウィンダスQ69	3賢者	P.395
ウィンダスQ70	思ひ出	P.396
ウィンダスQ71	星の大樹	P.396
■赤魔道士		
サンドリアQ61	赤き試練	P.397
サンドリアQ62	闇にまぎれし者	P.397
サンドリアQ63	さまよえる魂よ、安らかに	P.398
■シーフ		
ウィンダスQ72	天晶堂へ集え	P.398
ウィンダスQ73	アタルフォーネ盗賊団の宝	P.399
ウィンダスQ74	侯国の栄光	P.399
■ナイト		
サンドリアQ64	見習い登用試験	P.400
サンドリアQ65	見習い登用試験2	P.400
サンドリアQ66	騎士登用試験	P.400
サンドリアQ67	剣に磨きをかけて	P.401
サンドリアQ68	小公望	P.401
サンドリアQ69	誓いの剣	P.401
■暗黒騎士		
バストゥークQ75	暗黒剣	P.402
バストゥークQ76	死を運ぶ刃	P.402
バストゥークQ77	黒の伝承	P.403
バストゥークQ78	暗黒の虜囚	P.403
バストゥークQ79	死神の刃は黒く輝く	P.403
■獣使い		
ジュノQ58	息子に罪はない	P.404
ジュノQ59	獣使いジョブゲット	P.404

No.	クエスト名	掲載ページ
ジュノQ60	黄金の羽根を残して	P.405
ジュノQ61	闇に散りしものたち	P.405
ジュノQ62	新たなる朝	P.405
■吟遊詩人		
ジュノQ63	自暴自棄の吟遊詩人	P.406
ジュノQ64	古い歌碑	P.406
ジュノQ65	吟遊詩人ジョブゲット	P.406
ジュノQ66	傷ついたもの	P.407
ジュノQ67	誰がための鎮魂歌	P.407
ジュノQ68	時の輪の交わる処	P.407
■狩人		
ウィンダスQ75	牙もつもの	P.408
ウィンダスQ76	罪狩り	P.408
ウィンダスQ77	火の部族	P.409
ウィンダスQ78	断ち切らん、その鎖を	P.409
■侍		
辺境Q35	ある刀鍛冶の依頼	P.410
辺境Q36	神刀	P.410
辺境Q37	黄泉送り	P.411
辺境Q38	先代の遺品	P.411
■忍者		
バストゥークQ80	アヤメとカエデ	P.412
辺境Q39	海賊たちの20年	P.412
辺境Q40	想いを遺すために	P.413
辺境Q41	物に宿る魂	P.413
■竜騎士		
サンドリアQ70	聖なる印	P.414
サンドリアQ71	職人は眠らない	P.414
サンドリアQ72	大いなる遺産	P.415
サンドリアQ73	信じあう者たち	P.415
■召喚士		
ウィンダスQ79	7色の光を！	P.416
サンドリアQ74	氷の試練	P.416
バストゥークQ81	土の試練	P.416
その他Q60	雷の試練	P.416
辺境Q42	風の試練	P.416
辺境Q43	火の試練	P.416
辺境Q44	水の試練	P.416
サンドリアQ75	氷の試練・改	P.417
バストゥークQ82	土の試練・改	P.417

No.	クエスト名	掲載ページ
その他Q61	雷の試練・改	P.417
辺境Q45	風の試練・改	P.417
辺境Q46	火の試練・改	P.417
辺境Q47	水の試練・改	P.417
ウィンダスQ80	月の導き	P.417
ウィンダスQ81	人形使い	P.418
ウィンダスQ82	同窓の輪	P.418
ウィンダスQ83	誰そ彼そ	P.419
■青魔道士		
アトルガンQ46	渇望	P.419
アトルガンQ47	開門	P.420
アトルガンQ48	兆候	P.420
アトルガンQ49	変容	P.421
アトルガンQ50	不滅	P.421
■コルセア		
アトルガンQ51	海鳥は賽を振る	P.422
アトルガンQ52	双翼は朝凪に舞う	P.422
アトルガンQ53	白昼わだつみを駆る	P.423
アトルガンQ54	やがて海霧の夜に翔ぶ	P.423
アトルガンQ55	海路の果てに	P.424
■からくり士		
アトルガンQ56	オートマトン	P.424
アトルガンQ57	投げ込んだのは貴方じゃないですか	P.425
アトルガンQ58	キモいから名前で呼ぶな	P.425
アトルガンQ59	「何もできない」だなんて言わせない	P.426
バストゥークQ83	力と覚悟	P.426
■踊り子		
ジュノQ69	プレリュード	P.427
ジュノQ70	未完成の円舞(ワルツ)	P.427
ジュノQ71	追想のポリフォニー	P.428
ジュノQ72	復活のステージ	P.428
ジュノQ73	祝福のフィナーレ	P.429
■学者		
過去世界Q38	魔道大典グリモア	P.429
過去世界Q39	その名はシュルツII世	P.430
過去世界Q40	暗転	P.430
過去世界Q41	真紅のグリモア	P.431
その他Q62	グリモアを継ぐもの	P.431



QUEST STORY GUIDE

戦士
Warrior

Job Quest

連続クエスト バストゥークQ69 ▶ バストゥークQ70 ▶ バストゥークQ71

語り部の友

30余年前、北方で亡くなった語り部ラオグリム。一族を統べる指導者としての立場に縛られた彼にも、たったひとりだけ、対等に話してくれる親友がいた。

Character


ラオグリム
30余年前に亡くなった、先代語り部。戦士としても一流の腕の持ち主だったという。


ダイドッグ
バストゥーク鉱山区に住むガルカ。同世代のラオグリムのことを毛嫌いしていた。


アイアンイーター
ミスリル銃士隊の一員。まだ幼いころ、ラオグリムと親交があったらしい。


ファラ
ナジの父方の祖母。孫が一介の門番に身を落としたとカンちがいしている。


ナジ
ミスリル銃士隊のNo.5。祖母ファラのカンちがいにうんざりしている様子。


ヤシン
ファラの息子であり、ナジの父親。すでに故人で、ラオグリムとは親しかった。

バストゥークQ69「祖母の心孫知らず」

依頼者 ファラ

ファラに頼まれ、彼女の亡き息子の剣を修繕した冒険者。「その剣を孫のナジに届け、彼に父親ヤシンのことを思い出させてほしい」と言うファラの願いを聞き、冒険者はナジのもとに剣を持っていく。するとアイアンイーターが現れ、その剣にまつわるヤシンと先代語り部ラオグリムの思い出を語った。



⬆ファラは、語り部とよく衝突していた"ダイドコロ"なるガルカについて話す。

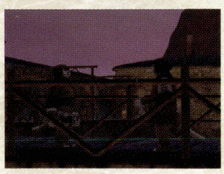
バストゥークQ70「200年のすれ違い」

依頼者 ダイドッグ

亡き語り部ラオグリムをいまだ嫌っているダイドッグ。そんな彼を見かねたアイアンイーターは、かつてラオグリムが、みずから材料を集めて「語り部である自分と対等につき合ってくれた、口の悪い友人」に贈った靴の話をする。その靴に心当たりがある様子のダイドッグに、靴にまつわる話を裏づける品を届ける冒険者。すると、ダイドッグは自分が持っていた靴のことを話し、ラオグリムの気持ちに思いを馳せる。



➡ラオグリムを嫌いつづけるダイドッグに、アイアンイーターは苦言を呈す。



➡ダイドッグは、幼いころにラオグリムと交わしたささいな約束を思い出した。

Next Page

Check 剣の出自

アイアンイーターによると、かつてヤシンはラオグリムに同行して、当時のオークの本拠地に遠征したという。そこで見つけた剣のグリップに、ラオグリムと懇意の鍛冶師が刀身をつけて完成したのが、クエスト中に登場するヤシンの剣なのだ。ちなみに、オークの本拠地を訪れたヤシンとラオグリムは"いさましいお嬢ちゃん"に出会うが、このお嬢ちゃんとは、のちの"誰からも愛された銃士"コーネリアのこと(→P.393)。

Check "口の悪い友人"のために

ダイドッグは以前、差出人不明の靴をもらったことがある。アイアンイーターの話を聞き、冒険者が取ってきた靴の材料を見て、彼はその靴をくれたのがラオグリムだと確信するのだ。ダイドッグは少年のころ、大人のガルカがくれた靴が足に合わず難儀していたラオグリムに、安物ながら歩きやすい靴をあげた。そのとき、ダイドッグが言った「自分の力でいいものを手に入れられるようになったら、何倍にもして返せ」という憎まれ口を、ラオグリムは友人との約束として誠実に果たしたわけだ。

バストゥークQ71「語り部の遺品」

依頼者
ダイドッグ

ダイドッグに、彼とラオグリムの思い出のお菓子を届けた冒険者は、かつてラオグリムが友好の証としてサンドリアに献上した鎧が、ベヒーモスの縄張りに巣食うゴブリンの盗賊団に盗まれた話を聞く。冒険者は現地に向かい、盗賊を倒して鎧を奪還。そこへミスリル銃士隊が現れ、鎧を使ってくれと冒険者に託す。



⬆アイアンイーターはダイドッグを通して、冒険者に鎧の情報をわざと流していたという。

語り部の友 ***Fin***

Check 政治の道具

ミスリル銃士隊がベヒーモスの縄張りを訪れたのは、ラオグリムが献上した鎧を奪還せよという、本国の大臣たちの命令を受けてのこと。大臣たちはサンドリアに先んじてラオグリムの鎧を奪還し、友好の証を奪われたサンドリアの失態をつく外交カードにしようとしたのだ。しかし、語り部に縁のある品が政治の道具に利用されるのをこころよく思わないアイアンイーターは、冒険者に情報を流して先に鎧を手に入れさせ、銃士隊長フォルカーもそれを黙認する。



►►►► QUEST STORY GUIDE

モンク
Monk

Job Quest

連続クエスト　バストゥークQ72 ► バストゥークQ73 ► バストゥークQ74

拳の向こうに

“誰からも愛された銃士”コーネリア。彼女にモンクとしての技を伝えたという武道家オグビィは、冒険者に試練を課しつつ、コーネリアが歩んだ道を追憶する。

Character



オグビィ
バストゥークの酒場「蒸気の羊亭」の常連客。モンクの技法を確立した武道家でもある。



コーネリア・カルスト
現大統領の娘。自分の名前の由来になった銃士「コーネリア」に興味を抱く。



ダルザック
オグビィの弟子。師匠に頼まれて、サンドリアの武道書の探索に向かう。



コーネリア
30年ほど前に亡くなったミスリル銃士。兄の復讐を誓い、オグビィに弟子入りした。



ラオグリム
30年あまり前に亡くなったガルカの語り部。当時のミスリル銃士隊の隊長でもあった。



アヤメ
現代のミスリル銃士隊の紅一点。強力なヤグードに対抗できるモンクを捜している。

バストゥークQ72「さまよえる亡霊」

依頼者
オグビィ

冒険者がオグビィに声をかけたとき、大統領息女コーネリアが「蒸気の羊亭」へやってきた。“銃士コーネリア”の話を聞きたいとせがむ彼女にオグビィは、かつて弟子入りを願うコーネリアに課した試練の話をする。それは、グスゲン鉱山の“ワンダリングゴースト”から、ペンダントを取ってくるというものだった。



⬆銃士コーネリアに与えた試練をなぞった冒険者に、オグビィは彼女のことを話しはじめる。

Next Page

Check グスゲン鉱山の亡霊

冒険者が鉱山で亡霊ワンダリングゴーストを倒してペンダントを届けると、オグビィはひどく驚く。じつは「ワンダリングゴースト」とはオグビィの悪友のこと。昔コーネリアは、試練とは亡霊退治だと思いこんで鉱山を訪れ、この悪友に出会い、彼の難題に応えてペンダントを持ち帰った。それから時がたち、悪友が鉱山にいるはずがないと、冗談で冒険者に同じ試練を課した結果、オグビィは亡霊となった悪友の末路を知ったのだ。

バストゥークQ73「そして、めぐりあう」

依頼者 オグビィ

オグビィを訪ねて冒険者が「蒸気の羊亭」に行くと、そこへ彫金師ミシェアがやってきた。彼女の保護者で、オグビィの弟子でもあるダルザックの帰りが遅いと心配し、相談にきたのだ。オグビィは、ダルザックに託した依頼を肩がわりしてほしいと、冒険者に頼む。

北方の遺跡フェ・インでダルザックと出会った冒険者は、オグビィから頼まれた用件を聞き、それを果たすべく、ダボイでサンドリアの武道書を手に入れてバストゥークへともどった。すると、オグビィはその武道書にまつわる思い出話をはじめる。彼の口から語られたのは、のちに強い絆で結ばれるコーネリアとラオグリムの、出会いの情景だった……。



⬆フェ・インを探索中のダルザックは、出会った冒険者にオグビィの依頼を伝えた。



⬆コーネリアは手のつけられない跳ねっ返りで、語り部のラオグリムにも攻撃的。

Check ふたりの出会い

このクエストで語られるオグビィの思い出は、コーネリアの弟子入りを許してまだ日が浅いころのものだ。サンドリアの修道院から受けた依頼のため、オークに奪われたサンドリアの武道書を取りもどすべく、オークの本拠地を訪れたオグビィとコーネリア。そこでふたりは、同じくオークの本拠地へ遠征にきていたラオグリムと遭遇する。このときコーネリアは、師匠をドロボウあつかいしたようなラオグリムの発言に怒り、激しくタンカを切るのだ。一方のラオグリムは、威勢が良くガルカ独特の風習に通じているコーネリアに、興味を抱いた様子を見せる。

バストゥークQ74「守るべき何か」

依頼者 アヤメ

関連 バストゥークM4-1「魔晶石を奪え」(→P.82)

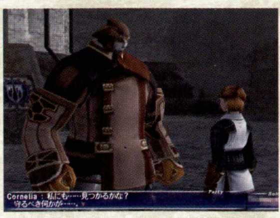
大統領府の砲室を冒険者が訪ねると、アヤメとオグビィが緊迫した様子で何ごとか話していた。かつて銃士コーネリアが倒したヤグード格闘家の名を継ぐ者が、ふたたび現れたというのだ。その強大な力を持つヤグード「野蛮なフー・サルモ」が姿を現すのは、他種族の腕利きのモンクの前のみ。そこでオグビィは、フー・サルモに対抗する者として冒険者に白羽の矢を立てた。期待に応え、冒険者はフー・サルモを討伐。バストゥークに帰還すると、オグビィは冒険者の腕をたたえるとともに、コーネリアの復讐劇の結末を語った。



⬆サルモの名を継ぐヤグード格闘家の再来に、オグビィたちは浮き足立つ。



⬆かつて、サルモの名を持つヤグードに兄を殺されたコーネリア。彼女はオグビィが止めるのも聞かず、単身サルモに挑もうとした。



⬅兄の仇を取ったが、コーネリアの心は晴れなかった。そこへ現れたラオグリムのさとしに、彼女は復讐の先にあるものを見つけたという。

Check 語り部のさとし

ラオグリム：復讐は……何も生みはしない。それは、その対象を喪失する行為だからだ。

コーネリア：あなたは……。

ラオグリム：……よく人は、「失うものがない者は強い」などという。おまえもきっとそんな気持ちだったはずだ。だが、そんなものは幻想だ。失うものがない者は、裏を返せば……。……守るべきものがない。そういうことだ。真に強い者とは……守るべき何かがある者だ。

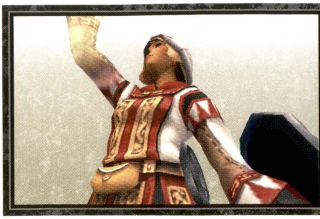
コーネリア：あなたには……それがあるの？

ラオグリム：俺の記憶は200年以上もの時を過ぎた。重荷に感じることの方が多い記憶だが……失う訳にはいかないものだ。その記憶の中に生きる人々の笑顔を守るためなら、大統領府で役人どもの小言にも耐えることができる。

コーネリア：私にも……見つかるかな？　守るべき何かが……。

ラオグリム：見つかるだろう。きっとその時は来るはずだ。

拳の向こうに *Fin*



►►►► QUEST STORY GUIDE

白魔道士

White Mage

Job Quest

連続クエスト　サンドリアQ58 ▶ サンドリアQ59 ▶ サンドリアQ60

亡国の怨念

サンドリア大聖堂の僧ナルシェラルがつかんだ、タブナジア侯国の亡者たちの策動。それは、20年の時を越えた葛藤を、ピエージェにもたらすことに——。

Character



ピエージェ
サンドリア王国の第二王子。タブナジア侯爵家出身の王妃ローテを母に持つが、彼女はすでに他界してしまっている。



ナルシェラル
サンドリア国教会に仕える僧。タブナジアの亡者の動きを抑え、手柄を立てようと画策。



ジェローヌ
ナルシェラルの従者。各地におもむき、タブナジアの亡者の動きを監視している。



トリオン
サンドリアの血気盛んな第一王子。ケガの療養中だが、容態は思わしくないらしい。



アルテドール・I・タブナジア
亡きタブナジア侯で、ローテの父。亡者を率いて人間諸国への復讐を果たそうとする。

サンドリアQ58「死者の国からの伝令」

依頼者　ナルシェラル

大聖堂にいたナルシェラルが、従者ジェローヌからもたらされた急報——それは、亡者のモンスター・ダークストーカーが、いずこかに集結中との知らせだった。冒険者はナルシェラルの命を受け、バルクルム砂丘に現れるダークストーカーの伝令を倒し、その者が持つタブナジアの通行手形を回収する。



⬆手形を確かめたナルシェラルは、恐れていた事態が現実になってしまったとつぶやくが……。

Check ダークストーカー

ナルシェラルの話に登場するダークストーカーとは、アンデッド類シャドウ族のモンスターの一種。一般には、エルヴァーンの亡霊と信じられている存在だ。



⬆影のような顔に不気味な赤い目を持つモンスター、ダークストーカー。

サンドリアQ59「白と黒のプレリュード」

依頼者　ナルシェラル

ドラギーユ城には、トリオンのケガの悪化とタブナジアの亡者の動きをピエージェに告げるナルシェラルの姿があった。彼は冒険者やジェローヌとともに、亡者の策動や、亡者となったアルテドール侯のことを報告する。侯爵の亡霊を討てと言うナルシェラルの進言を、悩みつつも退けたピエージェ。だが、ナルシェラルは引きつづきジェローヌに亡者の動きを調査させ、冒険者には亡者との戦いに協力するよう呼びかけた。



⬅祖父をおとしめるナルシェラルを、内心の葛藤を隠して一喝するピエージェ。



➡戦いへの参加を呼びかけたナルシェラルは、冒険者の力を試すべく課題を出す。

Next Page

Check ピエージェのとまどい

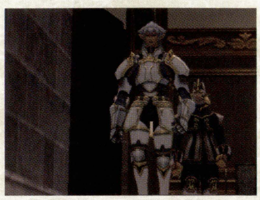
ジェローヌ：その姿は20年前の大戦にて滅亡したタブナジア侯国の首長……、アルテドール侯その人であった……、と。
ピエージェ：まさか……アルテドール侯が……。
ナルシェラル：「それ」はアルテドール侯にしてアルテドール侯にあらず！　人心を惑わし、聖なる王国を恐怖に陥れる不浄の存在……。
ピエージェ：だまれ、ナルシェラル！　それ以上、侯を侮辱することは許さぬ！

サンドリアQ60「ピエージェの決断」

依頼者 ナルシェラル

関連 サンドリアM9-1「厚き壁」(→P.64)

水晶大戦時にタブナジア侯国は、人間諸国にオトリとして獣人軍へ差し出され、滅亡した——ピエージェは、その事実を冒険者に語った。そして、自分に考えがあるからと、亡者の浄化を勧めるナルシェラルの進言を再度拒否する。その後、ピエージェの姿はタブナジアの亡者が集結するフェ・インにあった。駆けつけた冒険者の協力を得た彼は、ナルシェラルにも内密に、アルテドール侯をはじめとする亡者たちの浄化を敢行。無事、侯爵の亡者を倒すことに成功する。



⬅ケガを隠し、ピエージェに強がりを言ってみせるトリオン。



➡祖父を討つことへの葛藤のすえ、浄化を行なうピエージェ。

Check 心優しき王子

ピエージェがタブナジア侯国の亡者の浄化を決断したのは、兄トリオンのため。トリオンが亡者たちの動きを知れば、ケガを押してでもみずから出兵するであろうことは、血をわけた弟であるピエージェがよく知っていた。その一方で、ピエージェは自分がヘタに手柄を立てれば、王位継承争いや、サンドリア国教会の権威づけに利用されるのも承知している。そこで彼は、自分は動かず冒険者を派遣しただけということにして、内密に亡者の浄化へ乗り出す。

亡国の怨念 *Fin*



QUEST STORY GUIDE

黒魔道士

Black Mage

Job Quest

連続クエスト ウィンダスQ69 ▶ ウィンダスQ70 ▶ ウィンダスQ71

博士たちの憂うつ

星の大樹で育てられている、星の木の様子がおかしい——栽培係のチュミミが知らせたこの問題に、魔法大国ウィンダスが誇る3人の博士が挑むのだが……？

Character



チュミミ
星の木の栽培係。星の木の成長が悪く悩んでいる。



コルモル
3博士のひとり。魔法人形作りの権威で、ホレっぽい。



シャントット
3博士のひとり。ウィンダス最凶の魔道士と名高い。



ヨランオラン
3博士のひとり。博士のなかでは良識派のつもり？

ウィンダスQ69「3賢者」

依頼者 チュミミ

冒険者が天の塔地下を訪れると、星の木の不調を改善するため、3博士がやってくる。栽培係のチュミミの話を聞いた3人は、解決法をめぐって対立。居合わせた冒険者は、なぜかシャントットの結論を裏づけるハメにおちいる。



⬅激論を交わしたあげく、それぞれに対策をほどこす博士たち。

Check 星の木

一連の連続クエストで問題になる星の木とは、天の塔地下で栽培されている植物のこと。この植物は星の大樹に実る種から育ち、「星の木の実」を実らせる。星の木の実は、魔動兵カーディアンの頭部となる重要なもので、カーディアンを生活のさまざまなところで活用しているウィンダスにとっては欠かせない品だ。

Next Page

ウィンダスQ70「思ひ出」

依頼者　チュミミ

関連　過去世界Q22「憂国の使者」(→P.383)

再度集まった3博士と冒険者に、星の木の不調は変わらないと訴えるチュミミ。異変が20年ほど前の水晶大戦のあとからはじまったと聞いたコルモルとシャントットは、心当たりがあるらしく、冒険者に確認を依頼する。しかし、コルモルが原因と考えた星の木の種も、シャントットが原因と考えた魔法人形も、今回の異変とは関係なかった。とりあえずヨランオランの提案で魔法人形を直すことになり、一同はいったん解散する。



⬅今度こそ本気で考えると言う3博士に、あきれるチュミミ。



⬆コルモルは、星の木の種を天の塔から持ち出したことが星の木の怒りに触れたと考えたが？



⬅一方のシャントットは、ズヴァール城での攻防戦のさなか、オトリとして置き去りにした魔法人形の呪いではないかと思い当たる。

Check コルモルの"思ひ出"

コルモルが冒険者に頼んだのは、水晶大戦中に彼が無断で持ち出した星の木の種の回収だ。本来、星の木の種は、天の塔から持ち出してはならないもの。だがコルモルは、戦時中の食料難に取り組むガールフレンドのラススを手助けしたくて、禁を破ったというのだ。その後、ラススはコルモルの立場を考え、別の方法で食料を確保しようとしてクロウラーの巣に向かい、星の木の種を預かったまま消息不明になってしまう。

Check シャントットの"思ひ出"

大戦末期、シャントットは闇の王の本拠地ズヴァール城の攻略戦に参加していた。作戦中、コルモルから敵を探知するレーダーの機能を備えた魔法人形を借りたのだが、その人形は口が悪くてやかましく、シャントットの逆鱗に触れてしまう。それゆえ彼女は、魔法人形をズヴァール城に置き去りにしたわけだ。冒険者はこの人形を回収してくるが、人形はすでに魔力を失っており、星の木に何かをする力など残っていなかった。

ウィンダスQ71「星の大樹」

依頼者　チュミミ

関連　ウィンダスM7-1「第6の院」(→P.108)

またまた集まった3博士とチュミミと冒険者。ヨランオランは一同に、問題の根源は星の木の源である星の大樹にあると話し、大樹が根を張るトライマライ水路の調査を冒険者に依頼する。コルモルに改良された魔法人形を手に、水路へ入った冒険者は、よどんだ魔力の塊を各所に発見。大樹に悪影響を与えるそれらの塊を吹き飛ばしたことで、星の木の不調はようやく改善のきざしを見せる。



⬅以前から鼻の院では、星の大樹の不調が取りざたされていたという。



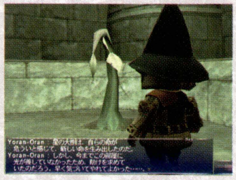
⬆冒険者の調査の結果から、チュミミは定期的に水路の魔力の浄化を実施すると話す。



⬅調査の途中で、魔法人形はよどみ以外の魔力も感知していた。冒険者とともに地下にもぐった博士たちは、そこで大樹の新芽を目撃する。

Check 星の大樹の危機

トライマライ水路の調査をする過程で、コルモルの魔法人形はホルトト遺跡の中央塔にある土の部屋に、不思議な魔力を感知する。その反応が気になると言うコルモルに従い、土の部屋に向かった冒険者と3博士は、そこで星の大樹の新芽を発見するのだ。ヨランオランによると、星の大樹が新芽を生み出したのは、新しい世代を残さねばならないほどに、自身の命の危機を感じている証拠だという。



⬆奇妙な魔力の反応は、成長不十分な新芽が助けを求めて発したものだった。

博士たちの憂うつ　*Fin*



►►►► QUEST STORY GUIDE

赤魔道士
Red Mage

Job Quest

連続クエスト サンドリアQ61 ▶ サンドリアQ62 ▶ サンドリアQ63

赤を負う者よ、きたれ

王都サンドリアでウワサになっている、赤魔道士ライニマードの幽霊。その娘クリルラの依頼に応え、冒険者は、謎に満ちた彼の死の真相を探ることになる。

Character



クリルラ
隻眼の神殿騎士団長。赤魔道士ライニマードの娘で、父の死の真相に迫ろうとする。



ライニマード
謎の死をとげたという赤魔道士。亡霊となって大聖堂の地下に現れるらしいが？



シャルザリオン
居酒屋「獅子の泉」に入りびたる赤魔道士。亡霊のウワサを確かめに行き……。



トリオン
サンドリアの第一王子。クリルラが片目を負傷したことに責任を感じている。



シャマンド
サンドリア国教会の教皇。ライニマードの亡霊のウワサに、神経質な様子を見せる。

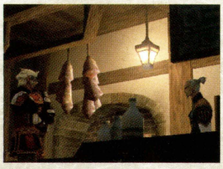


バルデロト
南サンドリアの居酒屋「獅子の泉」の店主。シャルザリオンの話につき合う。

サンドリアQ61 「赤き試練」

依頼者 シャルザリオン

南サンドリアの「獅子の泉」に立ち寄った冒険者は、客のシャルザリオンからおもしろい話があると持ちかけられた。要求された品を届けると、シャルザリオンはライニマードの亡霊の話を冒険者に聞かせる。



←シャルザリオンは国教会地下の祭壇で、ライニマードの亡霊に出会ったという。

Check 赤魔道士ライニマード

ライニマードは、サンドリアで名の知られた赤魔道士だった。彼が謎めいた死をとげたことも有名で、彼の亡霊が現れたのは自分を死に追いやった者に復讐するためではないかとシャルザリオンは推測。また、その話の流れで、ライニマードの娘が、現神殿騎士団長のクリルラであると判明する。

サンドリアQ62 「闇にまぎれし者」

依頼者 クリルラ

父ライニマードのウワサを聞いたクリルラは、父の形見の懐中時計を冒険者に渡し、話の真偽を確かめてほしいと頼んだ。大聖堂地下を訪れた冒険者は、ライニマードに遭遇したかと思うと、気を失ってしまう。冒険者が意識を取りもどしたとき、持っていたはずの懐中時計は消え、かわりに古びた足防具を手にしていた。ちょうどそこへシャマンド教皇が来訪。冒険者の身に起こったことを聞いた教皇はなぜか怒り出し、足早に立ち去ってしまう。一連の出来事を冒険者から聞いたクリルラは、その足防具に何か秘密があるのではないかと推測する。



←現れた亡霊は、冒険者に「クリルラか」と呼びかけるが？



↑ライニマードの亡霊の話を聞き、シャマンドは過敏に反応する。

Check はけない靴

冒険者がいつの間にか持っていた古びた足防具。これをクリルラに見せると、彼女は試しに身につけようとするが、何かが邪魔して足が入らない。そこへ第一王子のトリオンが現れ、足防具を浄化して装備可能にする方法を教えてくれるのだ。その後、冒険者が古びた足防具を浄化すると、それがワーロックブーツという、経験を積んだ赤魔道士しか装備できない靴であることが判明。靴の正体を聞いたクリルラは、ウワサの亡霊は父ライニマードではないかとの思いを強くするが、その一方で、大聖堂に現れる理由はいったい何なのかと疑問を抱く。

Next Page

サンドリアQ63「さまよえる魂よ、安らかに」

依頼者 クリルラ

引きつづきライニマードの死について調べた冒険者は、ガルレージュ要塞で、何者かに殺され箱に詰められたライニマードの遺体を発見。すぐに王都に帰還した冒険者だが、街ではライニマードの亡霊が国教会の人々を襲う事件が起きていた。そこへ本物のライニマードの英霊が現れ、みずからに化けた亡者を倒す。



⬆駆けつけたクリルラは亡者にあやつられてしまうが、父に助けられ、ことなきを得る。

→ 赤を負う者よ、きたれ　*Fin*

Check 教会に渦巻く陰謀

ライニマードが誰になぜ殺されたかは、最後まで明言されない。だが、教会の雰囲気に違和感を示すクリルラの態度や、ライニマードの「教会に気をつけろ」という忠告などの形で、サンドリア国教会が関わっていたかのように描かれている。なかでも注目したいのが、シャマンド教皇の態度。彼はライニマードの亡霊のウワサに不自然なほど怒ってみせるほか、亡霊が教会を襲ったときには、何か含むものがあるように事態を見届けたあと、姿を消す。



QUEST STORY GUIDE

シーフ
Thief

Job Quest

連続クエスト　ウィンダスQ72 ▶ ウィンダスQ73 ▶ ウィンダスQ74

アタルフォーネの残響

各地で活躍するシーフたちを呼び集めたヴォーダラム。彼は、昔悪名を馳せたアタルフォーネ盗賊団の残党と協定を結ぶ手伝いをしてほしいと一同に持ちかける。

Character



ヴォーダラム
通称"竜胆のヴォーダラム"。天晶堂の所属だが、素性には不明な部分が多い。アタルフォーネ盗賊団を牽制しようと画策。



ナナー・ミーゴ
ウィンダスの"泥棒ミスラ"。ヴォーダラムの依頼に裏があると考え、その狙いを探る。



スニーキングタイガー
アタルフォーネ盗賊団の残党のひとり。港町セルビナに滞在しているらしい。



リンザザ
アタルフォーネ盗賊団の残党のひとり。現役を退き、ソロムグ原野の塔に隠居中。



ポルアール
アタルフォーネ盗賊団の残党のひとり。ダイスゲームに負けた者を殺す残忍な男。

ウィンダスQ72「天晶堂へ集え」

依頼者 ナナー・ミーゴ

関連 サンドリアM1-2「コウモリ退治」(→P.56)

ナナー・ミーゴと冒険者は、ふたりでヴォーダラムの依頼に応じることになった。各地のシーフを集めた彼の依頼とは、アタルフォーネ盗賊団の残党から、天晶堂への配慮を要請した念書にサインをもらってくるというもの。スニーキングタイガーと会った冒険者は、彼が出した難題を果たし、サインを天晶堂に届ける。



⬆スニーキングタイガーは、腕試しにクゥダフ風シチューを盗んでこいと言う。

Check 竜胆のヴォーダラム

この連続クエストの中心人物となるヴォーダラムは、サンドリアミッション(→P.56)や三国共通ミッション(→P.123)にも登場する。それらのミッションでは、彼が謎の貴公子ロシュフォーニュの協力者としかわからないが、連続クエストでは、彼の素性や目的が明かされていくことに。

Next Page

ウィンダスQ73 「アタルフォーネ盗賊団の宝」

依頼者 ナナー・ミーゴ

アタルフォーネ盗賊団の残党が書いたサインに、ナナー・ミーゴは不自然なものを感じていた。彼女はヴォーダラムの狙いが、盗賊団が最後に盗み出したという宝にあるのではないかと考え、サインが宝のありかを示す暗号だと予想。サインをもう一度手に入れるべく、念書を偽造したナナーは、冒険者と手わけして残党のもとに向かう。

冒険者の受け持ちは、ソロムグ原野で隠居中のリンザザと、ダイスゲームにかこつけて殺人を楽しむポルアールのふたり。彼らに自分の腕を示した冒険者は、それぞれからサインをもらうことに成功。ナナーにふたつのサインを届けると、彼女はさっそく暗号の解読に取りかかった。



⬆念書に書かれたサインが、残党たちのイニシャルと一致しないことに気づくナナー・ミーゴ。



⬆ダイスしだいで殺しもいとわないポルアール。冒険者はゴブリンの知恵を借り、彼に勝利する。

Check 暗号の意味

念書を受け取ったアタルフォーネ盗賊団の残党は、総勢8人。ナナー・ミーゴによると、それぞれのサインの頭文字は「V」「Z」「A」「N」「A」「T」「A」「I」らしい。これらの文字を意味が通るように並べると「TAVNAZIA」――タブナジアという言葉が浮かんでくる。

ウィンダスQ74 「侯国の栄光」

依頼者 ナナー・ミーゴ

関連 プロマシアEND-3「悠久の名を求め」(→P.174)

暗号から「タブナジア」という言葉を解読したナナー・ミーゴは、念書に隠されたさらなる暗号に気づく。彼女に頼まれた冒険者は、当初天晶堂へ召集されたシーフたちのもとをめぐって暗号を集め、ナナーと協力して「オルデール」というキーワードを導き出した。暗号が示すオルデール鍾乳洞の周辺を探索したナナーと冒険者は、アタルフォーネ盗賊団の宝を発見。そのとき突然、ヴォーダラムが残党とともに姿を現し、冒険者たちを気絶させる。彼らは盗賊団の再起を誓うと、ふたりの記憶を消して、姿をくらますのだった。



⬆いまは亡きタブナジア侯国と盗賊団の関係を推理するナナー。



⬆ナナー・ミーゴと冒険者が見つけた宝の中身は、古びたマントや武具だった。不審に思うふたりの前に、ヴォーダラムたちが姿を見せる。



⬅冒険者たちを気絶させたヴォーダラムは、アタルフォーネ盗賊団の一員だった。故国タブナジアの復活を誓い、彼は仲間とともに去る。

Check 侯国再興を期して

クエスト中で明かされるようにヴォーダラムはもともとアタルフォーネ盗賊団の一員だ。彼らは、水晶大戦直後に団長のアタルフォーネが殺されて以来動きを見せなかったが、なぜ、ここにきて突如タブナジア侯国の再興に向けて動き出したのだろうか？　その理由は、獄中で毒殺されたように見せかけて西方に脱出していたアタルフォーネが、本大陸に帰還したためだと考えられる。加えて、タブナジア侯爵家最後の生き残りであるロシュフォーニュと共闘関係を築くことに成功したという事情もあるだろう。このような背景は、サンドリアQ20「卑しき血流れず」(→P.236)や、サンドリアM8-1「成人の儀」(→P.63)などで示される。

Check ヴォーダラム騎士団

盗賊団の復活にさいして、ヴォーダラムたちは「アタルフォーネ盗賊団」の名を使わず、「ヴォーダラム騎士団」として復活を宣言する。これは、盗賊団の名が知られすぎていることへの配慮のほかにも、アタルフォーネの生存を隠す意味や、自分たちが新生タブナジア侯国を守る騎士だという決意がこめられていると考えられるだろう。実際、プロマシアEND-3「悠久の名を求め」において、帰ってきたアタルフォーネ本人が、同じ主旨の発言をする。

アタルフォーネの残響 *Fin*



QUEST STORY GUIDE

ナイト

Paladin

Job Quest

連続クエスト　サンドリアQ64 ▶ サンドリアQ65 ▶ サンドリアQ66

騎士の誕生

騎士を目指す者の適性を試すべく試練を課す、元騎士叙任官バラシエル。冒険者もまた、「ナイト」となることを目指して、彼のもとを訪れる。

Character



バラシエル

南サンドリアの下町、猟犬横丁の街角に立つ老人。かつては王立騎士団の騎士叙任官を務め、引退したいまも、市井の者たちに騎士の技を伝えている。

サンドリアQ64「見習い登用試験」

依頼者　バラシエル

騎士の技を伝道しているとウワサのバラシエルと出会った冒険者は、龍王ランペールの墓にて反魂樹の根を取ってくるよう言い渡される。冒険者はその課題を見事に果たし、騎士見習いとして認められるのだった。

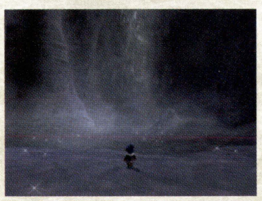


⬅バラシエルは、ひとまわり成長したらまた自分を訪ねてこいと冒険者に言う。

サンドリアQ65「見習い登用試験2」

依頼者　バラシエル

冒険者の成長を認めたバラシエルは、つぎの課題を出す。それは、オルデール鍾乳洞の滝を訪れ、滝にたどり着いた証拠を持ち帰るというもの。かつて同じ難問を出された者からヒントを得て、冒険者はこの課題も解くことに成功する。



⬅冒険者は、滝で見つかる鍾乳石のしずくを証拠に持ち帰る。

サンドリアQ66「騎士登用試験」

依頼者　バラシエル

前回の試験から時がたち、冒険者のさらなる成長を認めたバラシエルは、最後の課題を出す。渡された「課題の書」を読み解いた冒険者は、城門を守る騎士から、つぎの謎かけが書かれた「東の書」と「西の書」を入手。ふたつの書が示す場所であるダボイにて、冒険者は騎士の魂を手に入れ、ナイトとして認められた。



⬆「騎士の魂」と呼ばれる古びた剣の柄を届けた冒険者に、バラシエルは騎士の資格を与える。

騎士の誕生　Fin

Check 叙任官バラシエル

この連続クエストでは、冒険者がバラシエルの出す課題を突破し、ジョブの「ナイト」を取得する様子が描かれていく。冒険者たちにナイトの流儀を教えるのは、本人いわく趣味のようなものらしい。とはいえ、さすがに元騎士叙任官だけあって、その課題はサンドリアの騎士たちが実際に経験した登用試験と同じ内容のようだ。

Check 3つの謎かけ

◆「課題の書」の文面

遥か巨大なる騎士たちを望む者あり。その者、試練の始まりを知る。迷いし時、東を知りて西を知るべし。

◆「東の書」の文面

水の中の島より南へと続く大いなる流れ。その行き着くところ、澱んだ者たちが集う。

◆「西の書」の文面

自らを粉々にして人に危害を与える者あり。その者、星座となりて、行くべき道を示す。その者の見据える先、騎士の魂は眠る。

課題を突破するには、3つの書を読み解く必要があるが、それぞれ難解だ。解説すると、課題の書は「試験の本題となる東の書と西の書を持つ者が城門にいること」、東の書は「目的地がダボイであること」、西の書は「ダボイの南西に騎士の魂があること」を示す。

連続クエスト サンドリアQ67 ▶ サンドリアQ68 ▶ サンドリアQ69

剣の誇り

泣き虫少年アイルベーシュと、その父で武器マニアの騎士エグゾロッシュ。そんな父子のすれちがいの裏に、騎士団を揺るがす陰謀の影が見え隠れする。

Character



アイルベーシュ
北サンドリアの泣き虫少年。釣りに行きたいのだが、なかなか機会を得られない。



ビルバート
エグゾロッシュ分隊で隊長代理を務める好青年。アイルベーシュと仲が良い。



ヴェマルポー
内通者だと疑われたのちに行方不明になった王立騎士シュザルローの父。



エグゾロッシュ
アイルベーシュの父である騎士分隊長。妻を失って以来、武器にこだわるように。



トリオン
王立騎士団の指揮官。1年前に騎士団をさわがせたオークとの内通事件を調査中。

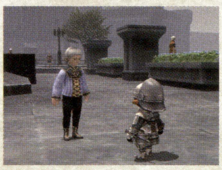


ナジャー
シュザルローと親しかった女性。よく彼が描く絵のモデルをしていたという。

サンドリアQ67「剣に磨きをかけて」

依頼者 アイルベーシュ

アイルベーシュ少年と出会った冒険者は、彼に頼まれてオルデール砥石を取りに行くことに。冒険者が砥石を手に王都へもどると、アイルベーシュは「これから父の剣を磨くんだ」と張り切った様子を見せる。



⬅砥石を届けた冒険者に、アイルベーシュはお礼としてオナーソードをくれた。

Check 父の錆びついた剣

アイルベーシュが言う父の剣とは、騎士として任務に励んでいたころにエグゾロッシュが使っていた愛剣だ。その剣はエグゾロッシュの妻が懸命に手入れをしていた品だったが、妻がオークに殺されて以来、エグゾロッシュは見向きもしなくなっている。

サンドリアQ68「小公望」

依頼者 アイルベーシュ

アイルベーシュは、魚から宝を得た騎士の伝説を聞き、冒険者も魚を釣ってみてはと持ちかける。ヌシと呼ばれる巨大魚を釣った冒険者が、漁師に魚をさばいてもらうと、なかから王立騎士団のブーツが出てきた。



⬅冒険者が見つけたブーツは、内通事件に関わるものだと話すトリオン。

Check 騎士団のブーツ

冒険者がヌシの腹のなかから見つけたブーツは、シュザルローという王立騎士のものだった。このシュザルローは、1年前に騎士団内で起こったオークとの内通事件のさい、内通者と疑われた騎士だ。その後シュザルローは行方不明になり、事件はうやむやのまま収束してしまったが、ブーツを届けられたトリオンはシュザルローの死を確信し、これを機に事件の再調査を冒険者に依頼する。

サンドリアQ69「誓いの剣」

依頼者 トリオン

トリオンから頼まれ、ブーツの持ち主で行方不明の騎士シュザルローの身辺を調べた冒険者は、ヴェマルポーやナジャーの協力を得て、シュザルローが遺した手紙を発見する。そこには彼とビルバートが内通者だった事実が書かれていた。そのころ、アイルベーシュは釣りに誘われ、ビルバートとジャグナー森林を訪ねていた。駆けつけた冒険者を前に、ビルバートは良心の呵責に耐えかねたシュザルローを手にかけたと明かし、アイルベーシュを人質に抵抗。しかし、そこに現れたエグゾロッシュがビルバートを倒し、我が子と騎士としての誇りを取りもどすのだった。



⬅ビルバートと対峙するエグゾロッシュ。その手には、息子が磨いた愛剣があった。

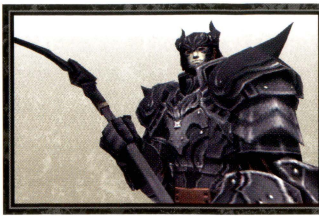


➡武具へのこだわりを捨てたエグゾロッシュは、褒美を冒険者にゆずる。

Check 道具に頼らずに

エグゾロッシュは、自身の装備が粗末だったから妻を失ったという考えに捕らわれていた。マニアだと揶揄されるほど、彼が道具にこだわるのはそのためだ。しかしエグゾロッシュは、かつては妻が手入れをしていた愛剣と、正しい者が勝つと父を信じる息子アイルベーシュの姿を見て、騎士に必要なものとは立派な武具ではなく、騎士としての誇りや心がけなのだと気づく。その思いを胸にビルバートとの戦いに勝利したエグゾロッシュは、これまでの自身の怠慢を悔い、目を覚ますきっかけを作ってくれた冒険者に礼を言うのだ。

剣の誇り *Fin*



QUEST STORY GUIDE

暗黒騎士

Dark Knight

Job Quest

連続クエスト バストゥークQ75 ▶ バストゥークQ76

業と向き合う者

暗黒剣——それは戦いのうちにある悲しみ、憎しみといった「業」を背負う道。当代随一の暗黒剣の使い手ザイドから、冒険者はその覚悟を学ぶことになる。

Character



ザイド
暗黒剣の求道者にして、ミスリル銃士隊のNo.2。最強の暗黒騎士との呼び声も高いが、現在は祖国を出奔して放浪に身を置く。



グンパ
転生の旅に出たウェライと一緒に暮らしていた、ガルカの少年。ウェライあてに届いたザイドの手紙を受け取る。



ウェライ
バストゥークに暮らすガルカの最長老。先ごろ、転生の旅に出てしまった。



フォルカー
ミスリル銃士隊の隊長。ザイドと深い因縁があり、彼の行方を捜している。

バストゥークQ75「暗黒剣」

依頼者
——

ウェライの家を訪ねた冒険者は、同居人のグンパからウェライが転生の旅に出た事実を聞かされた。ウェライとの思い出にひたっていたグンパだったが、そう言えばと、以前ミスリル銃士隊長のフォルカーが、ガルカの暗黒騎士ザイドの行方を尋ねにきたときのことを冒険者に教える。「ザイドに暗黒剣を教えてもらったら?」と提案するグンパ。目撃情報を頼りにパルブロ鉱山に向かった冒険者は、鉱山内の坑道でザイドと出会う。彼は、古びた黒剣「カオスブリンガー」を冒険者に与え、その剣を業に染めてみろと告げた。



⬆多くのモンスターを倒した冒険者の業と覚悟を確かめ、暗黒騎士として認めるザイド。

Check 業深き剣

ザイドから渡される両手剣カオスブリンガーは、ほとんどナマクラと言えるほど攻撃力が低いうえ、重いせいか攻撃間隔も長めというシロモノ。冒険者の業をザイドに認めさせるには、この剣を使ってじつに100体ものモンスターを倒さなければならないのだ。おそらくザイドは、思うようにならない武器での戦いをくり返させることで、命を奪う悲しみやむなしさといった「業」を、冒険者がみずから感じるように仕向けたのだろう。

バストゥークQ76「死を運ぶ刃」

依頼者
——

カオスブリンガーを業にてさらに黒く輝かすことができたなら、新たな力をやろう——。ザイドからの手紙をグンパに渡された冒険者は、ふたたび黒き剣を手にした。戦いを積み重ね、グスゲン鉱山を訪れた冒険者はザイドと再会。彼は冒険者の腕を認め、真なる業の剣「デスブリンガー」を授けるのだった。



⬆デスブリンガーを渡しつつ、ザイドは冒険者の暗黒騎士としての前途を祈る。

Check 黒く輝く剣

ザイドは、「剣を黒く輝かせる」という言葉を、暗黒騎士の道を歩む後輩である冒険者にたびたび言って聞かせる。というのも、この言葉はザイドが考える「暗黒剣」の思想を、端的に表したものなのだ。そして、右ページで紹介している バストゥークQ77「黒の伝承」からはじまる一連のクエストでは、この言葉をテーマに物語が展開していくことになる。

業と向き合う者 *Fin*

連続クエスト バストゥークQ77 ▶ バストゥークQ78 ▶ バストゥークQ79

その刃は黒く輝いているか

ザイドの鎧を手がけた匠ゲーヴィッツの武器が、血を求めて胎動をはじめた。それを砕く戦いのなかでザイドは、暗黒剣とは何かを冒険者に伝えていく。

Character



ザイド
暗黒剣の求道者。ゲーヴィッツの武器の不穏な動きに気づき、シドに手紙を送る。



ライバート
シドの助手。黒鉄鍛冶の技法を復活させようと、ゲーヴィッツの著書を調べる。



シド
大工房の長。ザイドからの手紙を受け取り、彼に協力するよう冒険者に頼む。

バストゥークQ77「黒の伝承」

依頼者 ライバート

シドの研究室でライバートに声をかけられた冒険者は、研究のために「黒鉄鍛冶の秘術」という本を探すよう頼まれた。冒険者は情報をたどって本の行方を追い、はるか遠いギデアスにて、ついに本を確保する。



⬅持ち帰った本を見たシドは、著者のゲーヴィッツの名に覚えがあると言う。

バストゥークQ78「暗黒の虜囚」

依頼者 シド

関連 バストゥークM8-1「流砂の鎖」(→P.85)

「黒鉄鍛冶の秘術」の著者ゲーヴィッツが、ザイドの鎧を手がけた黒鉄鍛冶師であると思い出したシド。そんな彼のもとにザイドから、ゲーヴィッツの武器が魔物と化し、オルデール鍾乳洞にて不穏な動きを見せているとの知らせが届く。シドに協力をうながされた冒険者は、現地でザイドと合流。ゲーヴィッツが鍛えた斧と剣を砕き、暗黒の業に捕らわれ転生できずにいた、ゲーヴィッツ自身の亡霊を倒す。暗黒から解放された彼の魂は、転生できなかった理由を語り、残る鎌の後始末をザイドと冒険者にまかせて昇天するのだった。

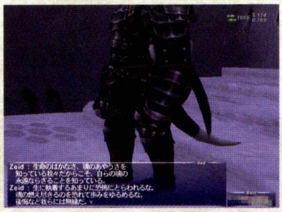


⬆自身の技術を後世に残せないのが許せなかったと話すゲーヴィッツ。

バストゥークQ79「死神の刃は黒く輝く」

依頼者 ザイド

「お前の刃は黒く輝いているか？」――ザイドはそう尋ねたうえで、ゲーヴィッツの業により魔物となった鎌を砕くよう冒険者に頼む。デルクフの塔に鎌をおびき出し、見事それを破壊する冒険者。すべてを見届けたザイドは、自身が考える「業」とは何か、それを背負う「暗黒剣」とは何かを、冒険者に改めて伝える。



⬆ゲーヴィッツが冒険者のために遺した防具を見て、ザイドは自身の思想を語りはじめた。

その刃は黒く輝いているか *Fin*

Check 黒鉄鍛冶の秘術

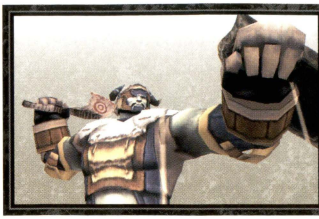
バストゥークQ49「黒の技」(→P.266)でも語られるように、ガルカにはかつて、黒鉄の鍛冶技術が伝えられていた。いまでこそ強固な金属として見直されている黒鉄だが、その重さと加工の難しさから、無価値なものと軽視された時期がある。実際、「黒鉄鍛冶の秘術」は、すぐれた技術書であるにもかかわらずウィンダスの図書館に寄贈され、最終的にはギデアスのヤグードに奪われていた。

Check ゲーヴィッツの業

転生できずにいた理由をザイドに問われたゲーヴィッツは、自分が鍛えた強力な武器が魔物と化したことへの懸念だけでなく、転生により自身の記憶が失われること、とくに黒鉄鍛冶の技術が失われることを恐れたからだと明かす。ゲーヴィッツの話を聞いたザイドは、彼の業に理解を示したうえで、冒険者のような、新しい世代の希望が生まれつつあるとさとし、ゲーヴィッツの魂を業から解放する。

Check ザイドの思想

ザイド：生命のはかなさ、魂のあやうさを知っている我々だからこそ、自らの魂の永遠ならざることを知っている。生に執着しすぎるあまりに恐怖にとらわれるな。魂の燃え尽きるのを恐れて歩みをゆるめるな。後悔など我々には無縁だ。私も私の道を往く。おまえはおまえの道を往け。正義などという安い言葉より価値のある何かをおまえはつかめるはずだ。もし自分の進む道に疑問を抱く事があれば、自らの刃に目を向けて問え。「おまえの刃は黒く輝いているか？」と……。



QUEST STORY GUIDE

獣使い
Beast Master

Job Quest

連続クエスト　ジュノQ19 ▶ ジュノQ58 ▶ ジュノQ59

心を通わせて

ジュノ上層にチョコボ厩舎を構えるブルートゥス。獣使いの達人として知られる彼に接するうち、冒険者は動物たちと絆を結ぶ心をはぐくんでいく。

Character



ブルートゥス
ジュノ上層にあるチョコボ厩舎の頑固な主人。動物たちには惜しみない愛情をそそぐ。



オスカー
ブルートゥスの厩舎で助手を務める少年。冒険者になついたチョコボを世話する。



ディートムント
ジュノ下層でチョコボを飼育する獣使い。スパルタ式の厳しい訓練がモットー。

ジュノQ19「傷ついたチョコボ」(→P.305)

ブルートゥスの厩舎を訪れた冒険者は、1羽の傷ついたチョコボに出会う。そのチョコボは虐待を受けたらしく、人を怖がり薬草も食べないらしい。冒険者はオスカーの助言どおり、根気よく薬草を与えてチョコボに心を開かせ、傷の治療に成功。だが、そこに現れたディートムントはチョコボの所有権を主張し、動物は厳しくしつけるべきと言って去っていった。

ジュノQ58「息子に罪はない」
依頼者　ディートムント

ディートムントの息子が病に倒れたと聞き、冒険者は彼の家を訪ねた。ディートムントは冒険者に、薬となる夜光花の根の調達を頼む。クフィム島で花を見つけた冒険者に合流したディートムントだが、肝心の根のありかがわからない。そこへ、冒険者がケガを治したチョコボが現れ、夜光花の根を掘り出してくれた。



↑虐待したのになぜ——自分を助けてくれたチョコボに問うディートムント。

ジュノQ59「獣使いジョブゲット」
依頼者　ブルートゥス

冒険者がジュノ上層の厩舎に寄ると、ディートムントがやってきた。彼は息子を助けてくれたチョコボに頭を下げ、いつか迎えにくると約束。それを見守るブルートゥスは、事態を円満に収めた冒険者の心に、獣使いの素養を認める。



←ディートムントは、獣使いとして初心に帰り努力すると誓う。

心を通わせて　*Fin*

Check 駆けつけたチョコボ

ジュノQ19「傷ついたチョコボ」では、ディートムントの姿にすっかりおびえていたチョコボ。しかし、このクエストでは、虐待を加えられても主との絆を忘れずにいたのか、チョコボは飼い主であるディートムントを終始思いやった行動をとる。そしてそのことが、ディートムントを改心させるきっかけとなるのだ。

Check 獣使いの心とは

ディートムント：お前さんならきっと立派な獣使いになれるはずだ。がんばれよ！（ブルートゥスに向かって）こないだは、あんたにひどいこと言ってすまなかった。
ブルートゥス：フンッ、分かればいいさ。
ディートムント：今のオレには、チョコボを飼う資格はない……。どうか、あいつをよろしく頼む。
ブルートゥス：ああ、まかせとけ。最高のチョコボに育てておく。
ディートムント：お前、ここで待っててくれよな……。（立ち去る）
チョコボ：クェ～ッ!!　クェ～ッ!!
ブルートゥス：断言するよ、あいつはいつかきっと、チョコボを迎えに来る。そしてその時は、このチョコボも喜んでヤツと一緒に帰っていくだろう。それが、獣使いだ。

連続クエスト ジュノQ60 ▶ ジュノQ61 ▶ ジュノQ62

主従の絆

水晶大戦時、戦争に利用されて命を散らした獣使いがいた。その存在を闇に葬られた彼の復讐劇の結末は、獣使いと獣の、死をも越えた絆の深さを冒険者に示す。

Character



ブルートゥス
獣使いの大家。古くから一緒だったチョコボが亡くなり、気落ちしている様子。



オスカー
ブルートゥスの助手。獣をあやつるのに使う調教師の笛を作ることができる。



シャロット
オスカーの友だちの女の子。オズトロヤ城に隠された美しい獣の首輪について話す。



ディートムント
冒険者のおかげで改心した獣使い。エルディーム古墳の獣たちの異変に気づく。



バルパ
水晶大戦時、軍に協力を強要された獣使いの大道芸人。人間への復讐をくわだてる。



テビ
バルパに仕えたオポオポ。大戦に利用されて亡くなり、幽霊となってさまよう。

ジュノQ60 「黄金の羽根を残して」

依頼者 ブルートゥス

ブルートゥスに冒険者が声をかけると、彼は気落ちした様子で、一番長いつき合いのチョコボを亡くしたと語った。そして、亡きチョコボが天国へ行けるように、迷わずの鈴を取ってきてほしいと冒険者に頼む。

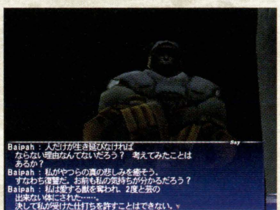


⬅亡くなったチョコボのことを忘れない……。ブルートゥスは静かにそう誓う。

ジュノQ61 「闇に散りしものたち」

依頼者 ブルートゥス

冒険者はブルートゥスから、水晶大戦で徴集された獣たちの慰霊をまかされた。冒険者がフェ・インで慰霊の儀式をしていると、大戦で犠牲となった獣使いバルパの亡霊が現れる。自身や獣たちの無念を語り、復讐を手伝えと迫るバルパ。その場を逃れてジュノにもどった冒険者は、亡霊のことをブルートゥスに伝えた。すると彼は、そう言えばと、大戦に利用され、成仏できずにオズトロヤ城をさまようオポオポの霊テビのことを思い出し、その供養もしてほしいと依頼。冒険者はテビが探し求める首輪を届け、彼を成仏させる。



⬆慰霊などムダだと切り捨て、自身の復讐に協力しろと冒険者に言うバルパ。

ジュノQ62 「新たなる朝」

依頼者 ディートムント

エルディーム古墳の獣たちが人を襲いはじめたと聞いたディートムントは、事態の収拾を冒険者に依頼。古墳では、バルパが冒険者を待っていた。彼は冒険者をあやつろうとするが、そこへ現れたテビを見て、復讐を思いとどまる。



⬅テビと再会し、バルパはかつての温かな日々を思い出す。

主従の絆 *Fin*

Check バルパのうらみ

冒険者の前に亡霊となって現れた獣使いの大道芸人バルパは、水晶大戦時に人間諸国の都合で自身の愛する獣たちを奪われ、さらに彼自身も芸ができない身体にされてしまったと語る。同じ獣使いならばその悲しみや怒りがわかるはずだと、バルパは冒険者に復讐への協力を要求するのだ。

Check 大人気の獣使い

冒険者がブルートゥスからオポオポの霊テビについて聞いたあと、彼の助手オスカーは、水晶大戦中に人気を博した獣使いの大道芸人のことを教えてくれる。その芸人は美しい首輪をつけたオポオポを従え、さまざまな芸をさせていたという。このオポオポが生前のテビだ。そんなテビがオズトロヤ城をさまよっていたのは、主人から贈られた獣の首輪を探していたため。そこで冒険者は、オスカーの友人のシャロットからオズトロヤ城に隠された首輪の話を聞き、首輪を見つけ出してテビに届ける。

Check 絆

エルディーム古墳にいる獣たちが人間を襲いはじめたのは、バルパのしわざ。さらにバルパは、獣を鎮めるためにやってきた獣使いたちも支配下に置き、人間への復讐を実行に移そうとした。しかし、そこにテビの霊が現れたことで状況は一変。バルパは、かつてテビと過ごした大道芸人としての日々を――獣使いとしての喜びと愛する獣との絆を思い出し、テビとともに成仏していく。



QUEST STORY GUIDE

吟遊詩人

Bard

Job Quest

連続クエスト　ジュノQ63 ▸ ジュノQ64 ▸ ジュノQ65

想いを形にする調べ

若き吟遊詩人メルテールは、失恋の痛みに耐え兼ね、歌うことを放棄してしまう。そんな彼の前に現れたのは、伝説の吟遊詩人ルーウェンハートだった。

Character

メルテール
失恋したばかりの青年。その悲しみから吟遊詩人としての道を見失ってしまう。

ルーウェンハート
「彼の歩いた跡には詩が残る」とまで言われる、伝説の吟遊詩人。

ジュノQ63 「自暴自棄の吟遊詩人」(前編)

依頼者 メルテール

ジュノ下層にある吟遊詩人の酒場で、飲んだくれるメルテール。冒険者が話を聞いてみると、恋人にふられてヤケになっているらしい。彼を立ち直らせるすばらしい歌を求めて、冒険者はブブリム半島へ向かう。



←失恋に傷ついたメルテールはヤケを起こし、歌さえもくだらないと切り捨てる。

Check 失恋の序曲

メルテールがヤケ酒をあおり、この世の終わりのようになげくのは、恋人のマリーベルと別れたため。その深い悲しみに、メルテールは吟遊詩人の本分である詩や曲を、自分から否定してしまう。

ジュノQ64 「古い歌碑」

依頼者 ルーウェンハート

ブブリム半島に立つ歌碑を訪れた冒険者は、ひとりの吟遊詩人と出会う。その詩人ルーウェンハートは、歌碑に刻まれた歌のすばらしさを語り、詩人とは、想いに歌という形を与え、人に伝える者だと話す。



←ルーウェンハートから話を聞いた冒険者は、歌碑の歌を紙に写し取る。

Check 遠き愛の夜想曲

ブブリム半島の歌碑に刻まれているのは、離ればなれになった恋人たちを詠んだ悲恋の歌だ。遠く海をへだて、見知らぬ浜で同じ波の音を聞いているかもしれない恋人への想い――その切ない気持ちを、決してうまくはないが切々と詠んだこの詩は、古くから吟遊詩人のあいだで愛されてきた。ルーウェンハートもまた、この歌を愛する詩人のひとりだ。

ジュノQ63 「自暴自棄の吟遊詩人」(後編)

冒険者に歌碑の写しを渡されたメルテールだが、古くさい歌だと拒絶。そこへルーウェンハートが現れ、その歌と向き合ってみてはと告げた。

ジュノQ65 「吟遊詩人ジョブゲット」

依頼者 ルーウェンハート

ブブリム半島の歌碑と対になる碑がバルクルム砂丘にある――そう聞いた冒険者が現地に着くと、メルテール、そしてルーウェンハートが姿を見せた。ルーウェンハートは、詩人としての心を一同に説く。



←ルーウェンハートは、冒険者を歌の心を知る吟遊詩人だと認めてくれた。

Check 想いを伝える輪舞曲

ブブリム半島の歌を古くさいと言ったメルテール。しかし、彼はルーウェンハートの言葉に動かされてブブリム半島の歌と向き合い、対となるバルクルム砂丘の歌碑のもとを訪ねた。そんなメルテールに対してルーウェンハートは、自分にも何のために歌うのかがわからなくなることがあると告白。そして、そのようなときこそ、歌にこめる想いを思い出すために、歌碑のもとを訪ねるのだと言う。

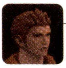
想いを形にする調べ　*Fin*

連続クエスト ジュノQ66 ▶ ジュノQ67 ▶ ジュノQ68

悠久なる愛の歌

吟遊詩人たちが古くからつづけてきた、奇妙な風習。それを請け負った冒険者は、ある吟遊詩人とサンドリア王妃の許されぬ愛の物語をたどることに……。

Character



メルテール
失恋から立ち直ろうとしている吟遊詩人の青年。



ベキ・トブジジャ
吟遊詩人の酒場の店員。冒険者にとある仕事を頼む。



イマスケ
ジュノ港のはずれに立つ老人。骨董品に目がない。

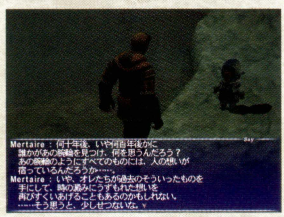


シャルヴァト
代々サンドリア王妃に仕えてきた一族出身の庭師。

ジュノQ66「傷ついたもの」

依頼者 メルテール

ひさびさに再会したメルテールは冒険者に、別れた恋人との思い出が詰まった腕輪をラングモント峠の忘却の泉に沈めてほしいと頼む。冒険者が泉に到着すると、やはり自分の手で腕輪を沈めたいと、メルテールが現れた。彼は腕輪を沈めつつ、ものに宿る人の想いを歌うことも、吟遊詩人の役割かもしれないと語る。



⬆何百年後かに腕輪を見つけた人は何を思うか……メルテールははるか未来に想いを馳せる。

Check 人の想いを宿す品

メルテールは思い出の腕輪を捨てたとき、ふいに「何百年後かに誰かが腕輪を見つけたら、何を思うんだろうか？」と考える。そして、品物に秘められた人の想いを歌にしていくのも、吟遊詩人の仕事かもしれないと言う。この言葉は ジュノQ67「誰がための鎮魂歌」につながる、一連の連続クエストのテーマとなっている。

ジュノQ67「誰がための鎮魂歌」

依頼者 ベキ・トブジジャ

詩人の酒場の店員ベキ・トブジジャは、冒険者にある仕事を頼む。その仕事とは、エルディーム古墳に葬られた"悲劇の詩人"に鎮魂歌を捧げるというもの。古墳に向かった冒険者が詩人の棺の前で歌うと、ふいに詩人の霊が現れた。


⬅詩人の霊は、星の指輪を冒険者に渡して消えてしまう。

Check 悲劇の詩人

ベキ・トブジジャや酒場の客によれば、悲劇の詩人は、かなり昔から吟遊詩人のあいだで知られている人物で、サンドリアで大罪を犯し、処刑されてしまった者だという。同時に、彼に鎮魂歌を捧げる仕事は、古くから吟遊詩人たちが持ちまわりでつづけている風習のようなものだとの話も聞ける。

ジュノQ68「時の輪の交わる処」

依頼者 イマスケ

冒険者は、骨董品にくわしいイマスケに星の指輪を見せた。彼の指示でサビを落としたところ、指輪に古代サンドリア文字で何か書いてあることが判明。冒険者がドラギーユ城の庭師シャルヴァトに尋ねると、彼は指輪にまつわる物語——悲劇の詩人と昔のサンドリア王妃の悲恋を語った。そして、詩人と王妃の愛をかなえるために、ふたりの想いの証である星の指輪と月の指輪を、王妃の墓に納めてほしいと冒険者に頼む。


⬅指輪を墓前に供える冒険者。そこに王妃の霊が現れ、一礼して消えていく。


➡冒険者がドラギーユ城にもどると、ようやく結ばれた詩人と王妃の霊が……。

Check 詩人と王妃の誓い

かつてサンドリアに、国王の寵愛を受けたひとりの吟遊詩人がいた。しかし、詩人はいつしか、許されぬと知りながらも王妃と恋仲になり、星の指輪と月の指輪をひそかに作って、来世で結ばれることを誓い合う。その後、ふたりの仲は国王の知るところとなり、詩人は国王の手によって毒殺されてしまったという。

代々サンドリア王妃に仕えるシャルヴァトの一族は、そのときの王妃から月の指輪を預かり、現在まで大切に保管してきた。冒険者が発見した星の指輪を見て、シャルヴァトは「来世で結ばれよう」と誓った詩人と王妃の願いをかなえるときがきたと考え、ふたつの指輪を冒険者に託すのだ。

悠久なる愛の歌 *Fin*



QUEST STORY GUIDE

狩人
Ranger

Job Quest

ウィンダスQ75「牙もつもの」

依頼者 ペリィ・ヴァシャイ

Character



ペリィ・ヴァシャイ
ウィンダスのミスラの族長。その目は閉ざされているが、すぐれた弓の使い手として一族に敬われている。

冒険者から、狩人となる素養を感じたペリィ・ヴァシャイ。彼女は、「狩り」の資格を得たいのなら、牙の王から「自然」のことわりを学べと冒険者に言う。



⬆王の"牙"を持ち帰った冒険者にその意義を聞かせ、狩人として認めるペリィ。

Check "牙"持つ者

ペリィ・ヴァシャイが言う牙の王とは、ソロムグ原野に棲む1匹の老いた剣虎族のこと。この剣虎は"牙"で狩りをして生き、死したあとには"牙"だけを遺す。ペリィはその様子を冒険者に見せ、自然のなかで生きるすべとして、同時に死の証として、"牙"を持つことが狩人には必要なのだと教えようとしたのだ。

連続クエスト ウィンダスQ76 ▶ ウィンダスQ77 ▶ ウィンダスQ78

母と子と

罪狩り——それは、ミスラの正義のもとに罪を狩る者。中央二大陸に現れた罪狩りは、20余年前に死んだある母子の罪を狩るため、セミ・ラフィーナを追っていた。

Character



セミ・ラフィーナ
守護戦士の筆頭を務めるミスラ。水晶大戦中に孤児となり、母の記録も残されていない。



スカリーM
南方のミスラ本国からやってきた罪狩り。ベフラティ母子の罪を追っている。



シウ・ベフラティ
20余年前、火の部族の族長だった母とともに中央二大陸にきたミスラ。すでに故人？



ペリィ・ヴァシャイ
ミスラの族長。罪を負ったベフラティ母子を20余年前にかばったと、追及される。



コゥ・レンバララコ
港町マウラの鍛冶ギルドに勤めるミスラ。20余年前の事情に通じているらしい。



ヨー・ラブンタ
火の部族出身の傭兵。約30年前、北方から持ち帰った石で「光の弓」を作った。

ウィンダスQ76「罪狩り」

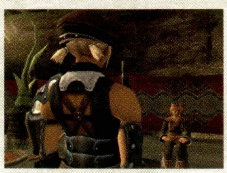
依頼者 ペリィ・ヴァシャイ

関連 ウィンダスQ67「双子石の絆」(→P.295)

ウィンダスのペリィ・ヴァシャイを訪ねた冒険者は、セミ・ラフィーナに渡してほしいと、双子石のピアスを託された。ラングモント峠やジャグナー森林をめぐり、ようやくセミを発見した冒険者。彼女にピアスを渡したとき、ふいに罪狩りのスカリーMが姿を見せる。あるミスラの部族長にまつわる、20余年前の罪を狩りにきたと語るスカリーM。その後ウィンダスに現れた彼女は、過去に何があったかをペリィに問う。



⬅王の涙虫を放ち、セミ・ラフィーナに罪のにおいがないかと探るスカリーM。



➡スカリーMは、ペリィが罪人に便宜を図り、罪を隠しているのではと疑う。

Next Page

Check 罪狩りの追及

スカリーMによると、水晶大戦のとき、30余年前に大罪を犯した部族長のミスラが、娘とともにミンダルシア大陸まで逃げのびたという。そして、罪人の族長はペリィ・ヴァシャイに討たれ、罪人の娘もそのときに死んだと、当時の罪狩りが確認していた。しかし、その罪狩りが最近亡くなり、「罪人の娘は生きている」と言い残したらしい。そこで、スカリーMが改めて、事件の調査に訪れたわけだ。スカリーMは、戦災孤児である守護戦士のなかでも過去の記録が不明なセミ・ラフィーナこそ罪人の娘であり、ペリィ・ヴァシャイがセミの過去を消すことに協力したと疑っている模様。

ウィンダスQ77「火の部族」

依頼者 ペリィ・ヴァシャイ

関連 過去世界Q24「勃発、ミスラ大戦」(→P.384)

ペリィ・ヴァシャイは罪人について知る、マウラのコゥ・レンバララコから話を聞くよう冒険者に頼む。コゥによると、罪人ネヴ・ベフラティは娘シウを連れて中央二大陸に渡ったのち、ヤグード軍に捕らえられて殺され、シウはペリィの部隊に救出されたが、母を失った悲しみから衰弱し、他界したらしい。事情を聞いていたスカリーMは、コゥの証言の裏づけを冒険者に依頼した。冒険者が発見してきたベフラティ母子の双子石のピアスを確かめ、母子の死を認めるスカリーM。その一方で彼女は「光の弓」——ネヴが大罪を犯す原因となり、20余年前に中央二大陸に持ちこまれた弓を、ペリィが隠しているのでは、との疑いを口にする。


⬆コゥ・レンバララコによると、罪人の母子はともに20余年前に死んだとのこと。



⬆スカリーMは、冒険者に証拠を探させているあいだに、光の弓についての情報を集めていた。

Check 双子石が示す絆

ミスラが自身の出自や親子関係を示すさいに、身の証となるのが双子石のピアスだ。双子石はふたつで対となる石で、ミスラは絆を結んだ者に石の片割れを渡して信頼の証とする。とくに子を持つミスラの場合、母子で石をわけ合うことで、親子の絆を守護するお守りとし、同時に親子関係を証明する証にもしているのだ。

Check ネヴ・ベフラティの罪

ネヴ・ベフラティは、南方のミスラの部族「火の部族」の族長だった。その彼女が30余年前に負った罪とは「同族殺し」の罪。実際には、一族の傭兵ヨー・ラブンタが光の弓に呼ばれた闇の王に命を狙われ、それを守り切れず死なせてしまっただけだが、当時の部族内の不和もあり、ネヴの不手際は「同族殺し」と見なされた様子。

ウィンダスQ78「断ち切らん、その鎖を」

依頼者 ペリィ・ヴァシャイ

関連 三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)

冒険者がペリィ・ヴァシャイのもとを訪ねたとき、セミ・ラフィーナもまた姿を見せた。自分自身の過去を問うセミに答えず、ペリィはコゥ・レンバララコの話を聞くよう助言。冒険者にも、セミのあとを追ってほしいと頼む。コゥは、セミの母親がシウ・ベフラティを救うために行なった工作について話し、セミを北へと向かわせた。そして、残された冒険者には、セミに伏せていた真実を——罪人の娘を助けるために、自身の娘と罪人の娘のピアスをすりかえたセミの母がペリィだという事実を語る。

北方の地で合流した冒険者とセミは、生きていたシウ本人と遭遇。シウは自身がペリィに助けられた経緯と、約30年前の大罪の発端となった光の弓を浄化すべく北方に身を隠していたこと、なによりセミの母親のことを明かし、力を失った光の弓をセミに託す。すべての元凶である弓をセミから受け取り、本国へ帰還するスカリーM。そして、セミはようやく探し当てた母親に……ペリィに、おだやかな声をかけるのだった。


⬆シウ・ベフラティの口から、セミ・ラフィーナは自身の母について聞かされた。



⬆すべてを知り、セミは母だったペリィ・ヴァシャイとぎこちないながらも言葉を交わす。

母と子と *Fin*

Check 真相

20余年前、ネヴ・ベフラティは一族のヨー・ラブンタの仇である闇の王を討つべく、光の弓を手に、娘シウを連れて中央二大陸を訪れた。しかし、ヤグード軍にシウが捕らえられ、ネヴは近くに部隊を展開していたペリィ・ヴァシャイに助けを求める。ペリィは光の弓を借りてシウを助けたが、その戦いでネヴが戦死してしまう。シウが母ネヴの「同族殺し」の罪を問われると考えたペリィは、自身の娘を死んだことにし、娘の双子石のピアスをシウに与えて、罪狩りの手が届かない北方へと送り出した。そのうえで、ベフラティ母子を追跡する罪狩りに母子の死を知らせ、罪狩りも真相を胸にしまったまま本国へと帰還したのだ。

Check 光の弓

光の弓は、ヨー・ラブンタが北方から持ち帰った魔晶石を組みこんだもの。それゆえ、非常に強力な弓だが、使用者の秘めた欲望を解放させる力も持っていた。その影響は強く、30余年前に火の部族に不和をもたらし、ネヴに大罪を背負わせる原因ともなる。光の弓を使ったペリィは、目に見える欲望を断って弓の影響を逃れるべく、みずから目を閉ざしたという。



▶▶▶▶ QUEST STORY GUIDE

侍
Samurai

Job Quest

辺境Q35 「ある刀鍛冶の依頼」

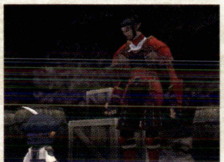
依頼者 ジョクリベ

Character

ジョクリベ
ノーグで腕を振るう刀鍛冶。ギルガメッシュに刀の製作を頼まれる。

ギルガメッシュ
ノーグの海賊をたばねる頭領。侍の道を極めた猛者でもある。

　ノーグを訪れた冒険者は、困り顔の刀鍛冶ジョクリベに声をかけた。ギルガメッシュから刀の鍛造を頼まれたものの、古来の刀鍛冶に使う材料が足りず難儀しているらしい。その調達を頼まれた冒険者は、ノーグの者の手を借りて、不足した材料を集めてくる。材料を受け取り、三日三晩かけてひと振りの刀を鍛え上げるジョクリベ。そこへ現れたギルガメッシュは冒険者に材料調達を頼んだ意義を説き、無銘刀を託す。



⬅ノーグではクリスタル合成を使わず、古来の技法で刀を造っているという。



➡依頼を通して刀と力の意味を知った冒険者を、「侍」と認めるギルガメッシュ。

Check 依頼の意味を語り

ギルガメッシュ：本来、「刀」ってのはな。作り手と使い手、その双方の魂が結びつかなけりゃいけねぇものなんだ。合成は確かに素晴らしい。だがな、古来からの伝統も決して忘れちゃいけねぇんだ。そういった本質を知らずに刀を振るうなど、本来あってはならんこと。だから、ノーグではいまでも力量のある者には、本質を知ってもらうため、あのような依頼の形をとってる。あえて、その本来の意味は伝えずにな。使う力の意味を知り、その力を己が信じるもののために捧げる。侍の信条、それが武士道というものだ。幾多の戦いを経験したおまえには、すでに「侍」としての素質が備わってるさ。振るう刀に誓うがいい、おまえの中にある力はそれに応えるだろう。

連続クエスト 辺境Q36 ▶ 辺境Q37 ▶ 辺境Q38

御魂鎮め

侍の道を進む冒険者のもとに舞いこんだノーグからの依頼。そこからはじまる物語は、悲運の海運国家とノーグにまつわる縁を明らかにしていく……。

Character

ジョクリベ
ギルガメッシュに仕えるノーグの刀鍛冶。祭儀に使う神刀造りを頼まれた。

ギルガメッシュ
海賊の頭領。ノーグで起きた事件を解決すべく、冒険者に協力を依頼する。

辺境Q36 「神刀」

依頼者 ジョクリベ

　刀鍛冶のジョクリベは、侍としての腕を見込んで冒険者に仕事を頼む。近々行なわれる祭儀に使う神刀を造るべく、刀の材料を取ってきてほしいというのだ。聖地ジ・タに棲むプギル族の魔物を倒し、材料のひとつである水晶の鱗を手に入れた冒険者は、神刀のベースとなる無銘刀とともに、ジョクリベに届けるのだった。



⬆仕事を終えた冒険者に、ジョクリベは近く行なわれる祭儀にも協力してもらいたいと言う。

Check 海賊たちの祭儀

　ジョクリベが準備を進めている大きな祭儀とは、つぎのクエストのタイトルにもなっている「黄泉送り」のこと。この儀式は、還る場所を見失った魂を本来還るべき場所に導くためのものだという。海賊の組織ノーグが、鎮魂の儀式を執り行なうのは、とある亡国と彼らが深い関係にあるため。

Next Page

辺境Q37 「黄泉送り」

依頼者 ギルガメッシュ

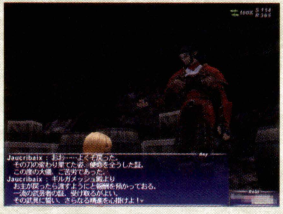
関連 プロマシア2-2 「忘却の町」(→P.156)

ジョクリベは祭儀が間近に迫ったことを告げ、冒険者を頭領の部屋へと通した。待っていたギルガメッシュは、ノーグと水晶大戦時に滅びたタブナジア侯国の縁を語り、侯国の死者の怨念を鎮めるための儀式「黄泉送り」への協力を冒険者に頼む。

手はじめに冒険者は、神刀の完成に必要な黄泉送りの羽根をオンゾゾの迷路で入手。羽根を使ってジョクリベが造り上げた刀「神刀黄泉平坂」を手に、冒険者はタブナジアから落ちのびた者が数多く息絶えたというバルクルム砂丘の海岸へと向かった。そして、浜辺に神刀を突き立て祭儀「黄泉送り」を行なった冒険者は、現れた怨霊を討ち払い、怨念に縛られた魂の解放に成功する。



⬆ギルガメッシュは儀式の概要を話し、無銘刀の持ち主である冒険者に実行役をまかせた。



⬆無事に儀式を終えた冒険者をたたえ、ギルガメッシュから預かった報酬を渡すジョクリベ。

Check ノーグとタブナジア

このクエストでのギルガメッシュやジョクリベによると、タブナジア侯国はノーグにとって「陸の故郷」と言える縁深い国だったようだ。健在のころのタブナジアは、遠方の大陸とも交易する海運国家として名高かった。同時に、海賊や盗賊を使い、さまざまな秘宝などを集めていたという。実際、エルシモ島に移る前のノーグの海賊たちは、タブナジアを拠点とし、侯国の私掠海賊として活躍していた。それゆえ、ノーグには滅びたタブナジアを「いまは亡き故国」として仰ぐ者が多い。



⬆部屋に掲げられたタブナジア侯国の国旗を示し、ノーグとタブナジアとの縁を語るギルガメッシュ。

辺境Q38 「先代の遺品」

依頼者 ギルガメッシュ

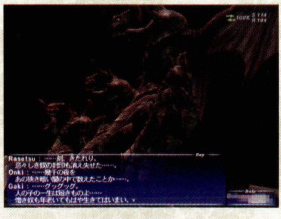
冒険者を迎えたギルガメッシュは、ノーグの先代頭領の遺品である兜が盗まれたことを話す。しかも、その兜は、先代頭領が戦った魔人を封印したいわくつきのシロモノ。万が一封印が解けたら大変なことになると、ギルガメッシュは冒険者に兜の奪還を依頼した。ノーグの諜報員から情報を集め、兜を奪った盗賊がパルブロ鉱山に向かったことや、封印が解けはじめたことを知る冒険者。ジョクリベから魔人の力を抑える破魔の御守をもらい、冒険者は復活した魔人を討って兜を取りもどす。



⬆ノーグの先代頭領は「明珍桃形兜」に魔人を封じるために、厳重な印をほどこしたという。



⬆犯人はパルブロ鉱山に置かれた獣人の魔方陣に逃げこんでしまった。ノーグの者が追跡するも、魔方陣の魔力の前に手も足も出ない。



⬅魔方陣の力で兜の封印が破れ、復活する魔人たち。冒険者は死闘のすえに彼らを消滅させる。

Check 盗人の末路

明珍桃形兜を追っていたノーグの者によると、兜を奪った盗人は、名も知られていないただのシーフだという。彼は大きな仕事をして名を売ろうと考え、海賊船にまぎれこんでノーグに侵入し、兜を盗み出した。しかし、その後の盗人は自分の売名をすることなく、兜の封印を解くために、パルブロ鉱山奥に設置された獣人の魔方陣を目指す。どうやら盗人は兜に封じられた魔人にあやつられ、封印を解く道具にされたようだ。



⬆魔法陣のなかにいた盗人。身につけた明珍桃形兜からは妖気が立ちのぼる。

御魂鎮め *Fin*



QUEST STORY GUIDE

忍者
Ninja

Job Quest

バストゥークQ80「アヤメとカエデ」
依頼者 エンセツ

Character



エンセツ
アヤメとカエデの父親。天晶堂に売った品を買いもどしたいらしい。



カエデ
ミスリル銃士アヤメの妹。父エンセツが隠しごとをしていると疑う。

エンセツが隠れて天晶堂に出入りしていると、冒険者に訴えるカエデ。冒険者が調べると、エンセツは天晶堂に売ったある品を取りもどそうとしていた。彼に協力を頼まれた冒険者は、その品を追ってノーグを来訪。取引のすえ、エンセツが求める抜けない短刀――彼の亡き妻にして伝説の忍者ヨミの形見を取りもどす。



↑妻の想いをカエデに伝えたエンセツは、冒険者に「忍者」の奥儀書を渡す。

Check 伝説の忍者ヨミ

エンセツの妻であり、カエデたちの母であるヨミは、ノーグに所属する忍者だった。ヨミは、アヤメを身ごもったときに母として生きると決意し、忍者刀を封印したが、その刀こそ、クエスト中に登場する抜けない短刀だ。エンセツは、娘たちが忍の道に入るのを恐れ、生活が苦しいこともあって短刀を売った。しかし、カエデが自立する年ごろになったことを機に、ヨミが短刀に託した"忍ぶ心"を伝えたいと思い立ち、短刀を買いもどそうとしたわけだ。

連続クエスト　辺境Q39 ▶ 辺境Q40 ▶ 辺境Q41

愛しき者へ

ノーグの忍者リョウマが探す、「毒使いのミツナリ」の遺産。その探索行はやがて、ミツナリとヨミのつながりと、彼らが遺した"想い"を明らかにしていく。

Character



リョウマ
ノーグに所属している忍者。じつはヨミの兄で、エンセツのことを嫌っている。



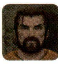
ヨミ
エンセツの亡き妻。忍者としての最後の仕事のとき、ミツナリと会ったらしい。



レオダリオン
ミツナリの血のつながらない孫にして弟子。ミツナリが遺した技術を研究中。



カゲトラ
天晶堂バストゥーク支部に勤める男。昔はノーグ所属の忍者で、ヨミに気があった。



エンセツ
ヨミの夫で、アヤメたちの父。ヨミが果たした最後の仕事について知っている。



アヤメ
エンセツとヨミの長女。ミスリル銃士隊の一員として、ノーグの動きを追う。

辺境Q39「海賊たちの20年」
依頼者 リョウマ

ノーグのリョウマは、冒険者を腕利きの忍者と見込んで、20年以上前に書かれた古文書の解読と、その謎の解決を依頼する。古文書について知る天晶堂のカゲトラによれば、それはヨミが最後の仕事のときに手に入れたもので、とある宝のありかが記されているとのこと。エンセツから当時の話を聞いた冒険者は、ヨミと同じように古文書が示す地点を探り出し、仕掛けられたワナを破って組木細工の箱を見つけるのだった。



←組木細工の箱を見たエンセツは、最近埋められたもののようだと言うが?

Check 新たな組木細工の箱

20年前、ヨミはカゲトラやエンセツとともに古文書の解読に挑み、ラバオで有力な情報を得たあと、古文書が示す地点を調べて組木細工の箱を見つけ出した。そして現代において、ヨミが箱を発見した場所を掘り返した冒険者は、そこに埋められた組木細工の箱を見つける。もちろん、この箱はヨミが発見したものではなく、古文書について知る者が、新たに埋め直したもの(右ページ参照)。

Next Page

辺境Q40 「想いを遺すために」

依頼者 リョウマ

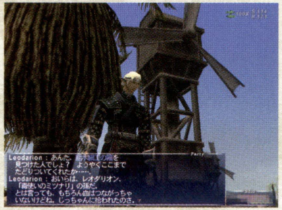
冒険者が見つけた組木細工の箱は、亡き発明家「毒使いのミツナリ」の作品に似ていた。それに気づいたリョウマは、いまだ見つからぬミツナリの遺産を得るべく、エンセツから情報を聞き出せと冒険者に命じる。

エンセツから、ヨミがミツナリの孫に会ったと聞いた冒険者は、ラバオに向かい、ミツナリの技術を継ぐ孫レオダリオンと遭遇。彼は、ミツナリが死霊を呼び起こす術を利用して、遺産を残したと話す。レオダリオンに頼まれた冒険者は術を実践し、機船上で、呼び出した死霊を倒す。

セルビナで冒険者を迎えたレオダリオンだが、死霊からは何も得られなかったと知って落胆。そこへ現れたのは、カゲトラとエンセツだった。彼らは、死霊がミツナリ自身だったことを告げて、ミツナリが落とした手紙をレオダリオンに見せる。そして、技術や道具ではない、ミツナリが本当に遺したかったもの――「想い」の大切さを伝えた。



⬅「毒使いのミツナリ」は、海賊のあいだでは名高い発明家だったらしい。



⬆ミツナリの孫レオダリオンは、ミツナリが遺した術を試すのに夢中になっていた。



⬆かつてヨミとミツナリは、「想い」を遺す意味について語り合ったという。

Check レオダリオンの狙い

レオダリオンは、祖父が遺した技術を試して暮らしていた。そんななか、彼はミツナリが死霊を呼び起こす術で自分に何かを遺したと知り、術を実現させるための協力者を探そうと思いつく。そこでレオダリオンは、以前ヨミがミツナリの組木細工の箱を見つけた状況を再現すれば、ミツナリの遺産ほしさにノーグの者が孫である自分のところにたどり着くと考え、新たに作った組木細工の箱を砂漠に埋めた。そして、案の定やってきた冒険者に協力を頼んだわけだ。

Check ヨミとミツナリ

エンセツによれば、ヨミは若いころにミツナリと会ったことがあるという。そのとき、ミツナリは「想いを遺したい相手」をヨミに聞いたが、彼女は答えられなかった。それから時がたち、ヨミは子どもを身ごもったさいにようやくミツナリの問いの意味を実感し、抜けない短刀を遺すことで娘たちに自身の信念を伝えようとした。そんな彼女と同じくミツナリも、死霊となってでもレオダリオンに発明や技術開発にかけた自分の想いを伝えようとしたのではないか――エンセツはそう言って、ただ祖父の技術をマネるだけのレオダリオンをさとす。

辺境Q41 「物に宿る魂」

依頼者 リョウマ

関連 バストゥークM6-2「海賊たちの唄」(→P.84)

かつてヨミが見つけたミツナリの組木細工の箱は、サハギンにより奪われていた。リョウマの要請を受けた冒険者はサハギンから箱を奪還し、レオダリオンに頼んで、リョウマの立ち会いのもと箱を開けることに。だが、箱のなかには何もなく、リョウマはとまどいを隠せない。そんな彼の前に、ミスリル銃士アヤメが現れた。彼女はリョウマの動きを監視していたと明かし、箱にこめられた「想い」こそがミツナリの宝だとレオダリオンに語る。話を聞き、骨折り損だと立ち去るリョウマ。その直後、レオダリオンは、箱が真の遺産を収めた別の箱の開けかたを示すヒントだと気づき、真の遺産を収めた箱の回収を冒険者に頼むのだった。



⬆叔父のリョウマすら、ミスリル銃士の職務として監視していたと話すアヤメ。



⬆ミツナリの真の遺産を収めた箱を開けたレオダリオンは、中身を冒険者に渡す。

Check アヤメの共感

冒険者たちの前に現れたアヤメは、リョウマにすればただの箱でしかない組木細工の箱が、レオダリオンにはかけがえない宝だと話す。レオダリオンもそれを認め、ミツナリが箱に託した想いに応えて、祖父のマネをするばかりではなく、自分自身の道を決めていかなければならないと語るのだ。

アヤメがレオダリオンの想いに気づいたのは、彼女自身も同じように、抜けない短刀に母ヨミが託した想いを理解していたため。だからこそ彼女は、母が遺した"忍ぶ心"を信条に、銃士として自身を律しつづけている(→P.84)。

愛しき者へ **Fin**



QUEST STORY GUIDE

竜騎士

Dragoon

Job Quest

サンドリアQ70「聖なる印」

依頼者　ワオーレーズ

Character



ワオーレーズ
竜騎士を研究する高名な考古学者。



シラヌス
監獄にいる、竜騎士だとされる人物。



ラーアル
シラヌスの親友である王立騎士団長。

近年見なくなった竜騎士の情報を求めた冒険者は、竜騎士だとウワサされるシラヌスを訪ねようとするが、彼は獄中での事故により死んだという。その後、竜研究の権威ワオーレーズの助言を受けて、冒険者は竜騎士に不可欠な竜の卵を入手。さらにワオーレーズの門下ヤシェミドの立ち会いで卵をふ化させるも、それはヤシェミド——じつは生きていたシラヌスのワナだった。駆けつけたラーアルの前でシラヌスは赤子の竜の血を浴び、自身の悪しき竜と一体化すると宣言。ラーアルと冒険者は赤子の竜の力を借りてシラヌスを追跡し、ゲルスバ野営陣にて彼を倒す。



←シラヌスを討伐後、赤子の竜と魂の絆を結んだ冒険者は、竜騎士の資格を得る。

Check 竜に浮かぶ印

竜騎士となるには、卵からふ化させた竜と魂の絆を結ぶ必要がある。しかし、生まれたばかりの竜は自身の性質によって「聖なる印」か「悪しき印」かを持ち、もし悪しき印を持つ竜と絆を結べば、竜騎士はいずれ竜に支配され、邪竜そのものになってしまうという。

シラヌスはかつて新しい竜の卵を見つけてふ化させたが、その竜は悪しき印を持っていたがために竜に意思を支配されてしまった。それを知ったラーアルは、親友が邪竜となるのを止めるべく、シラヌスを監獄に隔離していたのだ。ちなみに、冒険者の竜は幸いなことに、聖なる印を持つ竜だった。

連続クエスト　サンドリアQ71 ▶ サンドリアQ72 ▶ サンドリアQ73

ラスト・ドラグーン・リコール

街の者からささいな依頼を受けた冒険者は、やがて王立騎士団を揺るがす陰謀に巻きこまれていく。その事件の中心には、"最後の竜騎士"の影があった。

Character



ミュー
王都に暮らす町娘。父の形見を修理できる職人を探す。



スロリアン
ブルゲール商会の社員。ノルマを達成できず困り顔。



ラーアル
王立騎士団長。王立騎士を狙った襲撃事件を調査中。



バラシエル
元騎士叙任官。アンコレンを更迭した過去を持つ。



ランシュリョーム
市井の老職人。じつはブルゲールの父親でもある。



ブルゲール
ブルゲール商会の会長。父のことを嫌っている。



アンコレン
かつての王立騎士団の副団長。消息不明のはずだが？



エルパラシオン
「ラスト・ドラグーン」と呼ばれる伝説の竜騎士。

サンドリアQ71「職人は眠らない」

依頼者　ミュー

冒険者が王都の街角で知り合った娘ミュー。彼女は父の形見を修理してほしいとランシュリョームに頼むが、それにはアルテパの砥石が必要らしい。そこでミューは、砥石を持ってきてくれと冒険者に依頼した。



←修理を引き受けたランシュリョームは、ふと身体の不調を口にする。

Check ランシュリョームの素性

ミューと冒険者の前に現れたランシュリョームは、王立騎士団の制式鎧を手がけた腕利きの鎧師だ。しかし、市井のしがない鍛冶師を自認する彼は、自身の功績を誇らず、名誉や金銭を求めようとはしなかった。そのため、息子ブルゲールに「仕事ばかりのつまらない男」と誤解されている。

Next Page

サンドリアQ72「大いなる遺産」

依頼者 スロリアン

関連 サンドリアQ47「形見の品」(→P.244)

ブルゲール商会の倉庫を訪ねた冒険者は、仕事を果たせず悩むスロリアンに頼まれ、金の髪飾りを調達した。髪飾りを受け取り、ノルマ達成だと喜ぶスロリアンは現れたブルゲールに報告するが、ちょうどそこへブルゲールの父の訃報が届く。

後日、冒険者が倉庫へおもむくと、ブルゲールは父の葬儀の帰り道で何者かに襲われ、父の形見を奪われたと話す。形見を取りもどすよう頼まれた冒険者は、街にいたミューから、以前出会ったランシュリョームがブルゲールの亡き父であることを聞き、さらにブルゲールを襲った者が落としたというピアスを預かる。調査の結果、そのピアスは女盗賊エスカのものだと判明。彼女を問いつめた冒険者は、盗んだ品の隠し場所を聞き出し、現地に仕掛けられたワナを破って無事に形見の品を取りもどす。



←仕事ばかりの父を嫌うブルゲール。形見も売り払おうと考えていた。



⬆形見の品とはラスト・ドラグーンゆかりの防具で、エスカは何者かの依頼で盗んだらしい。

Check 父の形見とは

このクエストの中心となるランシュリョームの形見とは、ブレーと呼ばれる、腰まわりから大腿部までを守る防具。かつてランシュリョームは、客に頼まれてこの古びたブレーを修理したが、依頼者が受け取りに現れないままになっていたらしい。じつはこのブレーは「ラスト・ドラグーン」ことエルパラシオンが使っていたドラケンブレーという逸品だった。

Check 父と息子

父ランシュリョームの訃報に接し、父への反発をあらわにしたブルゲール。しかし、倉庫に現れた王立騎士団長ラーアルから、ランシュリョームの鎧により何人もの騎士の命が救われたと聞いたブルゲールは、「道具は使われてこそ生きる、職人はそれを誇りにする」と言った父の生きかたをようやく理解する。だからこそ彼は、形見を奪還した冒険者に使ってくれと、ドラケンブレーを渡すのだ。

サンドリアQ73「信じあう者たち」

依頼者 ラーアル

関連 サンドリアM6-2「龍王の眠る場所」(→P.62)

近ごろ横行する王立騎士を狙った闇討ちは、竜騎士エルパラシオンのしわざだ——そのウワサを憂慮したラーアルは、冒険者に闇討ちの真相究明を依頼した。調べを進めた冒険者は、かつてバラシエルに更迭されたアンコレンが、騎士団への復讐のためエルパラシオンの復活を計画していると突き止める。ウガレピ寺院に向かった冒険者とラーアルの目の前で、エルパラシオンは復活。しかし彼はアンコレンの思いどおりにならず、復讐は失敗に終わるのだった。



←エルパラシオンが、騎士の闇討ち事件のカギをにぎると考えるラーアル。



⬆冒険者に事情を尋ねられたバラシエルは、かつてアンコレンを更迭した経緯を話す。



←復活したエルパラシオンに復讐をあおるアンコレン。だが、エルパラシオンは大恩ある王国に復讐など考えられないと、それを突っぱねた。

ラスト・ドラグーン・リコール *Fin*

Check アンコレンのたくらみ

アンコレンが更迭された理由とは「自身の力を制する強さが足りない」というもの。それを理不尽だと考えた彼は、騎士団と王国への復讐をたくらみ、自身と同じように理不尽な王命で排除されたというエルパラシオンに協力させようと思い立つ。そして、エルパラシオンを復活させる依り代として彼の遺品を求め、エスカにブレーを盗むよう依頼したわけだ。

Check エルパラシオンの最期

竜騎士エルパラシオンは、二王朝時代(→P.52)を終結させた龍王ランペールの右腕と言われた人物だ。一般に知られる彼の最期は、その力を疎んだ龍王に謀殺されたという不名誉なものだが、真相は異なる。内戦で多くの命を奪ったエルパラシオンは、自身の竜に悪しき印が浮かんできたことを知った。これを聖なる印にもどすには戦いから離れて隠居するしかなかったが、内戦終結から間もない時期であり、エルパラシオンの命を狙う者も多い。そこで彼は自身の存在を消す工作を龍王に頼み、王も涙ながらにそれを受け入れ、ふたりは別れの盃を交わしたという。



QUEST STORY GUIDE

召喚士
Summoner

Job Quest

ウィンダスQ79「7色の光を!」

依頼者 ???

Character



アジドマルジド
ウィンダスの口の院院長。カーバンクルの紅玉の声に気づく。



カーバンクル
光の力を司る霊獣。いくつもの輝石にわかれ、世界を監視していた。

冒険者が旅のなかで手に入れたカーバンクルの紅玉。偶然出会ったアジドマルジドは紅玉が語りかける声に気づき、冒険者に声を聞く方法を教える。7つの空の光を集めてほしい――紅玉の声に従い、玉を光で満たす冒険者。すると霊獣カーバンクルが現れ、人と神獣の架け橋として冒険者に力を貸すと約束してくれた。



⬆カーバンクルの協力により、冒険者は神獣と契約する召喚士の資格を得る。

Check 紅玉の声に気づく者

カーバンクルの紅玉の声に最初に気づく人物は、アジドマルジドではなく、カーディアンの"王"ジョーカーになる場合がある。さらに、そのジョーカーも、己の使命に目覚めているかどうかで、話す内容や口調が変わるのだ。こうした変化は、ウィンダスミッション(→P.101)や、スターオニオンズ団にまつわる連続クエスト(→P.287)の進行状況によるもの。

サンドリアQ74「氷の試練」ほか(下記コラム参照)

依頼者 グルママほか

最近、各地の街に鼻の院の研究者たちが現れた。冒険者が話を聞いてみると、彼らは相ついで発見された「プロトクリスタル」を研究しているという。プロトクリスタルに眠る「大いなる獣」神獣を目覚めさせることに成功した研究者たちだったが、神獣に襲われるばかりで調査に行きづまっているらしい。そこで冒険者は、鼻の院の音叉で目覚めた神獣に挑戦。見事勝利し、神獣の力の一部である「息吹」を受け取った。



⬅プロトクリスタルに眠る神獣たち。こちらを襲う理由は判然としない。



➡神獣の息吹を得た冒険者のもとに、異様な雰囲気をまとう人形が現れるが？

Check 現れた人形

冒険者が手に入れた息吹を鼻の院の研究者たちのところに持っていくと、不気味な人形が現れ、息吹の力を渡せと迫ってくる。しかも不審なことに、そのあと研究者たちは何を話していたかを覚えていないばかりか、冒険者と話した記憶さえも失っているのだ。この人形はある魔道士が、冒険者が得た神獣の力を奪うために放ったもの。その魔道士の正体と目的は、ウィンダスQ81「人形使い」からはじまる連続クエストにて明らかになる(→P.418)。

Column 神獣の息吹を得る「◯の試練」

上記で紹介した「氷の試練」のような神獣と戦うクエストは、相手となる神獣に対応した右記の6種類が存在するが、内容はほぼ同じ。これらのクエストでは、研究者のところで人形に遭遇したあと、その提案を受け入れると戦った神獣にちなんだアイテムが手に入り、提案を断ると息吹に対応した神獣を召喚獣として呼び出せるようになるのだ。

◆「◯の試練」の一覧

クエスト名	依頼者	対応する神獣
サンドリアQ74「氷の試練」	グルママ	シヴァ
バストゥークQ81「土の試練」	ジュロロ	タイタン
その他Q60「雷の試練」	リパパ	ラムウ
辺境Q42「風の試練」	アガドブガド	ガルーダ
辺境Q43「火の試練」	ロンタオンタ	イフリート
辺境Q44「水の試練」	エダルターダル	リヴァイアサン

サンドリアQ75 「氷の試練・改」ほか(下記コラム参照)

依頼者 カスティルシャほか

各地にいる鼻の院の研究者の護衛たちは、いつも神獣との戦いに負けて傷ついた姿を見せていた。そんな彼らは、冒険者に改良型の音叉を試してほしいと言う。なんでも、改良型の音叉は神獣の力を抑えられるが、プロトクリスタルに干渉できるのは召喚士ひとりだけで、干渉者の能力も制限されてしまうシロモノらしい。改良型の音叉を試した冒険者は、唯一呼び出せるカーバンクルと協力して、神獣の試練に打ち勝つ。


←改良した音叉では、神獣の正確なデータが取れないと研究者は大反対。


➡敗れた神獣は冒険者の力を認め、召喚獣となる契約を交わしてくれる。

Check 研究者の護衛

鼻の院の研究者に従っている護衛たちは、もともとは冒険者の同業者だ。彼らは鼻の院にスカウトされて護衛についたものの、いっこうに神獣に勝てる気配がなく、護衛の仕事をつづけざるを得ない状況におちいっている。そのため、彼らは冒険者が改良型の音叉で神獣に勝利したと聞くと、ようやくもとの生活にもどれると喜ぶのだ。もっとも、音叉によって力を制限された神獣のデータに意味がないと研究者に言われ、結局彼らは護衛の仕事から解放されずに終わる。

ウィンダスQ80 「月の導き」

依頼者 リーペホッペ

関連 ウィンダスM9-2 「月詠み」(→P.111)

Character


リーペホッペ
鼻の院の院長代理。ウィンダスの守護聖獣が消えた理由を探る。


カーバンクル
人間に味方する霊獣。6つの息吹を集め、フェンリルの復活を図る。


フェンリル
ウィンダスを守る星月の守護獣。現在は姿を見せない。

ウィンダスの守護獣フェンリルが消えた理由を研究中のリーペホッペ。彼は紅玉から届くカーバンクルの願いが解明の糸口だと考え、その願いである6つの神獣の息吹を集めるよう冒険者に頼む。首尾よく息吹を集めた冒険者を、満月の泉へいざなうカーバンクル。彼は神獣の息吹でフェンリルを復活させ、人間に協力してもらおうとしていたのだ。満月の泉でよみがえったフェンリルは冒険者の力を試し、自身の一部である月の息吹を与えるのだった。



←カーバンクルの紅玉から聞こえる声に導かれるリーペホッペ。


⬆6つの息吹の力でよみがえったフェンリルは冒険者に未来を切り開く力があるか試す。

Check 星の子どもたちへ

フェンリルの試練に勝ったとき、冒険者が ウィンダスM9-2 「月詠み」(→P.111)をコンプリートし、さらにスターオニオンズ団関連のクエスト(→P.287)を進めていると、フェンリルは月の息吹とともに「からっぽの魔導球」を冒険者に預け、「約束を待つ小さなあの子らに渡してほしい」と頼む。じつは、この魔導球は、フェンリルがその精神を宿していたカーディアンの"王"ジョーカーの心臓部(→P.288)。ウィンダスQ45 「ヤクソク」をコンプリートしたのちに、スターオニオンズ団にこの魔導球を届けると、彼らに関する一連のクエストの後日談となるイベント「子供たちへ」を見ることができる(→P.289)。

Column 改良した音叉で神獣に挑む「◯の試練・改」

神獣の息吹を得る「〇の試練」と同じく、「〇の試練・改」も、戦う神獣に対応した6つのクエストが存在する。ちなみに、「〇の試練・改」は「〇の試練」とクエストの内容も似ているが、神獣から息吹をもらうことなく召喚獣として契約する点や、謎の魔法人形が現れない点、神獣にちなんだアイテムが手に入らない点などが異なっている。

◆「〇の試練・改」の一覧

クエスト名	依頼者	対応する神獣
サンドリアQ75 「氷の試練・改」	カスティルシャ	シヴァ
バストゥークQ82 「土の試練・改」	フェロール	タイタン
その他Q61 「雷の試練・改」	ラシア	ラムウ
辺境Q45 「風の試練・改」	ラヒ・フォーラッティ	ガルーダ
辺境Q46 「火の試練・改」	ドドモス	イフリート
辺境Q47 「水の試練・改」	ヴェルクティサ	リヴァイアサン

連続クエスト　ウィンダスQ81 ▶ ウィンダスQ82 ▶ ウィンダスQ83

懐かしき学友よ

カーバンクルの声が導く、神獣の力を盗む略奪者の謎。それを追った冒険者は、魔法学校で机を並べたふたりの学友が、それぞれ道をたがえていくさまを目撃する。

Character



イルディゴルディ
ウランマフランの消息を追う、鼻の院所属の冒険者。ある事故により魔法が使えない身体になった。



ウランマフラン
"人形使い"の異名をとる魔道士。ウィンダスの人たちから自分の記憶を奪い、行方をくらました。



カーバンクル
人間と神獣の架け橋となる"虹の子"。何者かが神獣の力を奪っていると訴える。



ルクスス
鼻の院の院長。イルディゴルディとは、魔法学校時代のクライメイトだった。



コルモル
3博士のひとりで、耳の院の校長代行。教え子のイルディゴルディたちの相談を受ける。



フエペペ
イルディゴルディやルクススたちの同窓生。現在は耳の院の教員として活躍中。



フラックノラック
イルディゴルディやルクススたちの同窓生。いつもやる気がなく、眠たそうに見える。



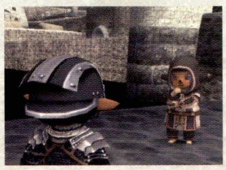
サンニパボンニ
イルディゴルディたちの同窓生。シャントット崇拝者で、彼女の一番弟子を自称。

ウィンダスQ81「人形使い」

依頼者　カーバンクル

関連　サンドリアQ74「氷の試練」ほか(→P.416)

冒険者の前に現れ、神獣の力を奪う者の存在を告げるカーバンクル。その者がいるというバストゥークに向かった冒険者は、プロトクリスタルについて調べる研究者を訪ねた。そこへやってきたイルディゴルディの提案で、彼と冒険者は土のプロトクリスタルの調査へおもむく。クリスタル内に入り、ひとつの人影を目撃する冒険者たち。人形に姿を変えて消えたその影は、イルディゴルディの同窓生ウランマフランだった。



⬅イルディゴルディに研究の進み具合を聞かれた研究者だが、よく思い出せない。



➡プロトクリスタルにいた人影に、イルディゴルディは旧友の名で呼びかける。

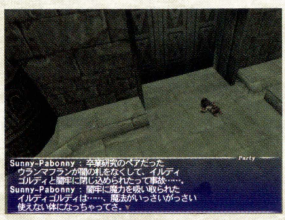
Check 暗躍する人形の正体

このクエストに登場する人形は、サンドリアQ74「氷の試練」(→P.416)などで見られる謎の人形と同一のもの。神獣の息吹を得た冒険者の前に現れ、望みをかなえると言って息吹の力を奪っていた人形は、研究者の記憶をも奪うことで、数多くの冒険者たちが神獣に挑み、くり返し息吹を得てくるように仕向けていた。そういった事情を把握したイルディゴルディは、人形が同窓生のウランマフランが放ったものだと気づき、学生時代の恩師であるコルモルを頼るよう冒険者に呼びかける。

ウィンダスQ82「同窓の輪」

依頼者　カーバンクル

イルディゴルディの恩師コルモルに協力を求める冒険者。コルモルはウランマフランのことを覚えていなかったが、紆余曲折を経てなんとか記憶を取りもどす。彼によると、ウランマフランは手の院に勤めていたものの、ある日突然ウィンダスの人々から自分の記憶を奪って失踪したという。話を終えたコルモルは、やってきたイルディゴルディやルクススと相談し、冒険者に残り3人の同窓生から情報を求めるよう助言。フエペペ、フラックノラック、サンニパボンニのもとを訪れ、ウランマフランの情報を仕入れる冒険者だったが、結局ウランマフランの目的はわからず、事態は進展せずに終わる。



⬆同窓生たちによると、イルディゴルディとウランマフランには深い因縁があるらしい。

Check 闇牢での事故

フエペペたちを訪ねると、彼らはイルディゴルディとウランマフランのあいだの因縁について話してくれる。魔法学校時代、ともに卒業研究をしていたふたりは、ウランマフランのミスで魔力を吸い取る闇牢に閉じこめられたというのだ。そのせいでイルディゴルディは魔法がいっさい使えない身体になってしまい、当時打診されていた手の院院長の職も辞退。なぜか魔力を失わなかったウランマフランが、かわって就任することになったらしい。しかし、それからしばらくして、ウランマフランは手の院から姿を消してしまう。

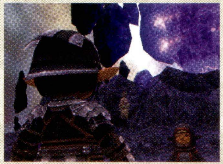
Next Page

ウィンダスQ83「誰ぞ彼ぞ」

依頼者 カーバンクル

関連 ウィンダスM9-1「死者の人形」(→P.110)

マウラにいる研究者のもとで事件があったとの報を受け、冒険者は現地へ向かった。研究者によると、音叉を持ち帰った者が倒れたあとカーバンクルが現れ、雷のプロトクリスタルへ飛んでいったらしい。それを追ってクリスタル内に冒険者が入ると、そこにいたウランマフランは魔物に冒険者を襲わせたうえ、駆けつけたイルディゴルディを魔法であやつり、どこかへ連れ去った。冒険者や、独自に情報を集めたルクススの報告を聞いたコルモルは、ウランマフランの狙いが神獣の力を魔導球に集め、邪悪な魔道士を復活させることだと気づき、その野望を止めるよう冒険者に依頼。冒険者はイルディゴルディが残した手掛かりをもとに、風のプロトクリスタルへ向かう。クリスタル内でウランマフランと対峙した冒険者は、彼が放った魔物を討伐。そのスキをついたイルディゴルディの活躍で、魔導球の奪取に成功する。



←イルディゴルディに、学生時代の事故の真相を語るウランマフラン。



↑魔導球を奪われたウランマフランは、野望をあきらめないと宣言し、いずこかへ消えた。

懐かしき学友よ *Fin*

Check 野望のはじまり

ウランマフランの目的は、神獣の力で昔の邪悪な魔道士を復活させ、ウィンダスに混乱をもたらすことにある。そのために彼は学生時代から動き出しており、イルディゴルディが闇牢に閉じこめられた事故も、故意に起こしたもの。というのも、ウランマフランが野望を達成するには、手の院院長になって手の院の禁術(→P.110)を会得する必要があり、院長候補にあがっていたイルディゴルディが邪魔だったからだ。そこでウランマフランは事故を装い、魔力を奪う闇牢にイルディゴルディを閉じこめた。そして、手の院院長に就任したウランマフランは禁術を会得し、追っ手を断つべく国の人々から自身の記憶を消したわけだ。

Check 渦の魔道士

今回ウランマフランが復活させようとしたのは、「渦の魔道士」ガラズホレイズという人物。ガラズホレイズは約350年前にウィンダスの国家転覆を狙った魔道士で、ウィンダスの富豪ホノイゴモイはその子孫にあたる(→P.288)。



QUEST STORY GUIDE

青魔道士

Blue Mage

Job Quest

アトルガンQ46「渇望」

依頼者 ワーウード

Character



ワーウード アルザビの占い師。ある品を用立て、同志に届けてほしいと言う。



ラウバーン 青魔道士のみで編成された聖皇の親衛隊「不滅隊」の隊長。

ワーウードの依頼で訪れたエジワ蘿洞で、冒険者は不滅隊士ヤスフルと出会う。彼はワーウードの依頼が青魔道士への適性を測るものだと言い、力がほしくば自分の手を取れと迫った。その手を取り、意識を失った冒険者は、いつしか現れた不滅隊隊長ラウバーンの前で、青魔道士の証「ザッハークの呪印」を刻まれる。



↑「力への渇望」の強さを証明した冒険者は、青魔道士の力を与えられた。

Check 占い師ワーウード

皇都アルザビの占い師であるワーウードは、占いと称した質問だけでなく、何らかの依頼で、自分のもとを訪れる者の青魔道士としての適性……力への「渇望」の強さを確かめている。青魔道士は“人”の身を器にして、“魔”の魂を食らい、魔物の力を得るジョブ。ゆえに、青魔道士としての道を歩んでいくならば“魔”を食らいつづけなければならず、“人”である部分をどんどん侵食されてしまう。そんな青魔道士が内なる“魔”に屈しないためには、力への強い欲求――「渇望」が必要なのだ。

連続クエスト　アトルガンQ47 ▶ アトルガンQ48 ▶ アトルガンQ49

我は求む、不滅なる青き力

“人”の身でありながら“魔”を食らい“魔”へと近づき、それでも飽くなき渇望ゆえに力を求める青魔道士の道。その先に待つ運命を、冒険者は目撃する。

Character



ラウバーン
不滅隊の隊長。青魔道士として多くの魔を食らってきた冒険者から、さらなる力を引き出すために試練を課す。



ワーウード
不滅隊と深い関係を持っているらしい、アルザビ辺民街区で暮らす占い師。



クシュディール
ラスーヤの師で、不滅隊の装束を手がける服飾職人。奇行が目立つのが玉にキズ。



ラスーヤ
アルザビの服飾職人クシュディールの弟子。放浪癖のある師匠に困っている。



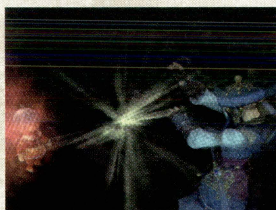
ヤスフル
冒険者に青魔道士の道を開いた不滅隊士。ある特命を帯びて冒険者の前に現れる。

アトルガンQ47「開門」

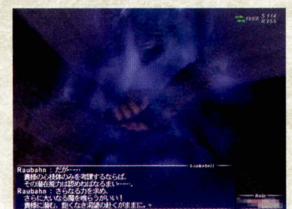
依頼者：ラウバーン

関連　アトルガンM02「不滅の防人」(→P.192)

ワーウードを介し冒険者に接触したラウバーンは、青魔道士としてさらなる道を開きたくば、5つの監視哨にいる不滅隊士に会えと言う。冒険者は隊士が放つ魔の力に耐え、潜在能力をラウバーンに認めさせた。



⬆各監視哨に詰める不滅隊士たちは、冒険者の不滅隊士としての適性を試すべく青魔法を放つ。



⬅冒険者の力を確かめたラウバーンは、いまは不滅隊士としての適性に欠くと言いつつも、その潜在能力を高く評価する。

Check　5人の不滅隊士

5つの監視哨にいる不滅隊士は、ナリーマ、ナーシブ、ダスィル、ワウディーン、メヤーダの5人。彼らは、蛮族との戦いの最前線である監視哨をまかされるにふさわしい実力の持ち主だが、青魔道士として魔を食らいつづけ、その侵食を受けたためか、言動に不自然な点が見られる。それは、冒険者を送り出すときにラウバーンが告げる青魔道士の末路――「魔に侵されてなお、人たらんと抗い続ける器」「すでに魔を受け入れ、人のフリをするだけの器」「人と魔を渾然と宿したまま、壊れし器」を体現するものと言えるだろう。

アトルガンQ48「兆候」

依頼者：ラウバーン

冒険者に不滅隊士となる資格があると認めたラウバーン。彼は不滅隊士として力を追求する覚悟があるなら、ナバゴ処刑場に巣食うフラン族の魔物を倒せと冒険者に命じた。その任務を果たし、不滅隊への入隊を許可された冒険者。不滅隊士の証であるメガス装束を受け取るために職人のクシュディールを訪ねるも、彼は不在だった。弟子のラスーヤにクシュディールの居場所を聞いた冒険者は、エジワ蘿洞から彼を連れもどし、メガス装束を手に入れる。



⬅力への渇望を示した冒険者を、不滅隊士と認めるラウバーン。



➡仕事場にもどったクシュディールは、冒険者に装束を渡す。

Check　ラウバーンとワーウード

このクエストでラウバーンに接触するとき、冒険者は占い師ワーウードの瞳によって暗示の世界に引きこまれる。ラウバーンはその世界を「喰らいし魔の力で外界より隔離された、私だけの領域」だと言うが、こういった彼の言葉や、アトルガンQ46「渇望」(→P.419)でラウバーンの瞳がワーウードと同じ輝きを宿していることから、ふたりは同一人物だと思われる。実際、アトルガンQ49「変容」(右ページ参照)では、ヤスフルがラウバーンとワーウードの名前を混同するシーンがあるのだ。

Next Page

アトルガンQ49 「変容」

依頼者 ラウバーン

ラウバーンの接触を受けた冒険者は、ソウルフレア族の魔物の討伐任務を命じられる。冒険者が任地であるアルザダール海底遺跡群に到着すると、そこには我を失った様子の青魔道士、そしてヤスフルの姿があった。ヤスフルは、先ほどの青魔道士こそが標的の魔物――"人"としての限界を迎え"魔"に食われる「変容」を起こした者だと語る。「その結末を見てもなお力を求めるならば、変容した青魔道士を倒して、魂を食らい尽くせ」と言うヤスフルに従い、冒険者はソウルフレアと化した青魔道士を討伐するのだった。



⬆冒険者と接触する前、ラウバーンは宮廷錬金術師と何かの処分をめぐり激論を交わしていた。



⬆「変容」こそ、青魔道士が迎える結末のひとつ――ヤスフルは冷酷な事実を告げる。



⬅変容した青魔道士を倒した冒険者。その覚悟を賞賛したヤスフルは、冒険者ならばラウバーンの意思が理解できるかもしれないと言う。

Check 変容を目にして

ヤスフル：……元来、メガス装束に青魔道士の魔力を高める機能などない。着用者を極限まで魔へと近づけ、青魔道士が人として無意識に抑制している魔の力を解き放っているだけなのだ……。そして、メガス装束のもう1つの隠された機能……。それは、器の……肉体的変化を抑制することだ……。
（苦しむ青魔道士が、ソウルフレアへと姿を変えていく）
ヤスフル：それでも、魔の力に溺れたモノ、魔の力に肉体が抗しきれなかったモノは、やがて、ある結末を迎える……。……それが「変容」。「人」という器の崩壊なのだ……。解ったか？　たった今、お前が眼にした光景は、我々の選び得る未来の姿の1つ。……なんだ、その顔は？　これこそが、お前の選んだ「青魔道士」の道。道は変えられぬ。誰にも止められぬ。もはや引き返せぬ。だが、我々には力がある。飽くなき力への渇望がある。さぁ、追ってヤツを喰らえ！　強大な力を得て、その力で己の運命を切り開くのだ!!　あのとき、私の手を取ったようにな……！

我は求む、不滅なる青き力 ***Fin***

アトルガンQ50 「不滅」

依頼者 ラウバーン

Character



ラウバーン
不滅隊隊長。冒険者にある特務に就くよう命じるが？

短期間のうちに急速に力を増大させた冒険者を警戒したラウバーンは、その粛清に乗り出す。それを退けた冒険者は青魔道士として限界を突破し、ただ純粋に力を渇望する真の同志だとラウバーンに認められる。



⬅自身が受領した特務の補佐役を、冒険者に命じるラウバーンだが……。



⬆ラウバーンは特務と偽って冒険者をおびき出し、秘密裏に粛清しようとしていた。



⬅自由な道を歩む冒険者だからこそ"人"と"魔"が共存する器になれたと言うラウバーン。

Check "人"を支えるもの

冒険者と対峙したラウバーンは、不滅隊の長である自分でさえも、己の内にある"魔"と戦い、"人"でありつづけるために、日々葛藤していると言う。そんな彼が支えとするものこそ、純粋なる力への「渇望」――力を求めつづける"人"としての意志だった。だが、ラウバーンは自分を退けた冒険者を見て、「渇望」ではない、冒険者としての「自由な意志」こそが柔軟に"人"と"魔"を共存させるものなのでは、との考えに至る。



▶▶▶▶ QUEST STORY GUIDE

コルセア

Corsair

Job Quest

アトルガンQ51 「海鳥は賽を振る」

依頼者 ラティーブ

Character

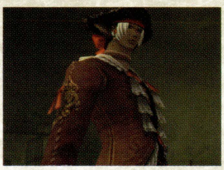


ラティーブ
アルザビの茶屋シャララトの店主。ふたりの息子に手を焼いている。



クルタダ
「疾風のクルタダ」の異名をとる、海猫党のキャプテン。

茶屋シャララトで冒険者は、長男ムティーブが海賊の協力者として逮捕され、悩むラティーブを見かける。次男ワスードが兄を助けるべく軍人にかけ合っていると、クルタダ率いる「海猫党」が現れ、ムティーブを救出した。彼らを追った冒険者は海猫党のアジトを発見し、海賊にあこがれるワスードとともにコルセアに志願。そんなふたりに副長ズィーハは、覚悟を示す品を持ってこいと言う。冒険者たちはコルセアゆかりの銃を見つけるも、同時に海猫党の裏切り者と皇国軍人の密談を聞いてしまう。ワスードと冒険者を始末しようとする軍人たち。だが、間一髪現れたクルタダが軍人を撃退し、冒険者の心意気を認めてコルセアのダイスを託す。



←冒険者を仲間に入れるのも賭けのひとつと、楽しげに言い切るクルタダ。

Check コルセアとは

コルセアとは、200年前に滅んだイフラマド王国の遺臣が組織した私掠海賊のこと。彼らは船上ギャンブルを戦闘に応用した「戦闘遊技」を駆使し、不屈の闘志と天性の強運とを武器に、祖国を滅ぼしたアトルガン皇国に抗戦した。

現在のコルセアも、イフラマド海賊の心意気を継ぐ者が大半だ。彼らは故国の仇を討とうと、皇国軍に対してゲリラ活動を行なっている。なかでも「海猫党」は、旗艦ブラック・クレイドル号こそ大破しているものの、当代第一のコルセア集団として名高い。

一方、冒険者たちのジョブとしてのコルセアは、海賊の心意気を理解し、「戦闘遊技」をマスターした者たちの総称といったところ。

連続クエスト アトルガンQ52 ▶ アトルガンQ53 ▶ アトルガンQ54

羅針は暁と黄昏のはざまに

コルセアの宣誓――それは、船長と仲間に忠誠を、海の女神にどんな嵐にも臆さぬことを誓う儀式。冒険者もまた、その宣誓とともに新たな船出を迎える。

Character



クルタダ
海猫党の船長。冒険者の成長を楽しげに見守る。



ズィーハ
海猫党の副長。口は悪いが冒険者を気に入った様子。



イムティラ
クルタダの親友を名乗る女性。海猫党に因縁を持つ。



ヤズクール
皇国の軍人。海猫党を討つためなら手段を選ばない。

アトルガンQ52 「双翼は朝凪に舞う」

依頼者 クルタダ

海猫党のクルーに、コルセアの宣誓をしてはと勧められた冒険者。宣誓にふさわしい武器を用意するべく、冒険者は武器の部品が遺された昔の海賊のアジトに潜入。そこで出会ったイムティラという女性から、部品をゆずり受ける。



←イムティラは海猫党のクルーたちと親しい関係のようだが？

Check イムティラの背後関係

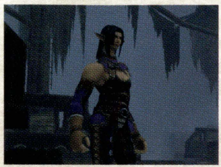
イムティラは冒険者が去った直後、ふたりの人物と合流する。その人物とは アトルガンQ51 「海鳥は賽を振る」で密談していた軍人ヤズクールと、海猫党の裏切り者ゴワムだ。ヤズクールたちはイムティラと組み、冒険者を足がかりにして、海猫党に何かしようとたくらんでいる様子。

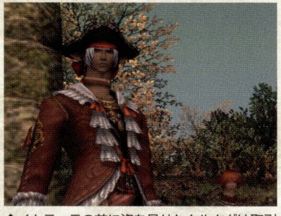
Next Page

アトルガンQ53「白昼わだつみを駆る」

依頼者 ズィーハ

アジトに現れた冒険者に、ズィーハは海猫党の船が再建中だと明かし、航海に必要な測深儀を調達してほしいと頼む。海底に沈んだ測深儀を釣り上げた冒険者だったが、その測深儀はワジャーム樹林で充電しなければ動かないらしい。樹林を訪れた冒険者はイムティラと再会するも、彼女は測深儀を奪い、駆けつけたクルタダに取引を持ちかけた。クルタダの首と測深儀を交換しようと——。


←世界を飛びまわる冒険者に、測深儀のあてがないかと尋ねるズィーハ。


↑イムティラの前に姿を見せたクルタダは取引の条件をのみ、冒険者をアジトへと帰還させる。


←冒険者から事情を聞いたズィーハたちは、イムティラと海猫党の因縁について話す。そこへ、クルタダが処刑されるとの報が舞いこんだ。

Check 海猫へのうらみ

かつて海猫党がブラック・クレイドル号を駆って活躍していたころ、皇国海軍との海戦のさなかにイムティラの兄であり海猫党のクルーだったジャーキブが海に投げ出されて行方不明になる事故があった。その海戦でブラック・クレイドル号は大破し、皇国海軍が網を張る海域に捜索隊を出すこともかなわず、クルタダたちは痛恨の思いでジャーキブの捜索を打ち切る。そんな海猫党に、兄を見捨てたとの思いを募らせたイムティラは、彼らの仲間となり、スキを見てクルタダを暗殺しようとするも失敗。海賊の掟により、裏切り者として海に流されたという。しかし、執念で生き残った彼女は、海猫党への復讐をくわだて、皇国軍人のヤズクールに近づいたわけだ。

アトルガンQ54「やがて海霧の夜に翔ぶ」

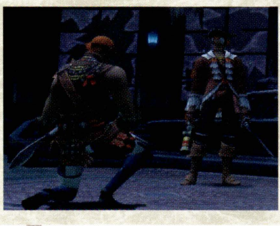
依頼者 ズィーハ

クルタダの危機に、海猫党のクルーはアルザビに集結した。一同を指揮するズィーハは、イムティラならアラパゴ暗礁域でクルタダを海に突き落として処刑すると推測。冒険者を連れて現地へ急行し、間一髪でクルタダの救出に成功する。たくらみが失敗したヤズクールたち皇国軍はイムティラを用ずみだと海へ突き落として、海猫党を殲滅しようと襲いかかってきた。ヤズクールとゴワムを相手取った冒険者は彼らを倒し、クルタダもイムティラを救出。戦勝にわく海猫党の一同の前で、冒険者はコルセアの宣誓を行なうのだった。


↑アルザビに潜入したズィーハたちは、クルタダ救出のための算段を話し合う。



↑イムティラを利用した策が失敗し、用ずみの彼女を冷酷に見捨てるヤズクール。


←キャプテンであるクルタダの前にひざまずき、冒険者はコルセアとしての誓いを立てる。

Check 波間に浮かぶ幻影

ヤズクール率いるアトルガン皇国軍との戦いのさなか、クルタダは突き落とされたイムティラを救うべく海に入り、彼女を助け出す。なぜ自分を助けたのか……理由を問いつめるイムティラに対してクルタダは、最初のコルセアと呼ばれたルザフ提督(→P.184)の言葉を口にして、コルセアの心意気とイムティラの兄ジャーキブの想いを伝えようとする。その直後、アラパゴ暗礁域に沈んだジャーキブの霊が姿を現した。彼の楽しそうな顔を見たイムティラは、航海にかけた兄の想いを理解し、自身の憎しみを海へと流し去る。


↑ジャーキブの霊は楽しげな顔をして、海原と水平線だけを見ていた。

羅針は暁と黄昏のはざまに *Fin*

アトルガンQ55「海路の果てに」

依頼者 クルタダ

Character



クルタダ
冒険者をコルセアと認めたキャプテン。自身の賭けの結末を見たいと言う。

冒険者が己と同じ高みにたどり着いたと感じたクルタダは、冒険者との一騎討ちを望んだ。それに応えた冒険者は見事に彼の強運を退け、コルセアとしての限界を突破してみせる。



⬆冒険者が自分の域に達することに賭けたクルタダはギャンブルの決着として一騎討ちを望んだ。

Check ゲームの終局を迎えて

クルタダ：お前の眼を最初に見たとき震えるような予感と期待が、体中を走り抜けた。それで俺は、お前がここまで上ってくる方に賭けたんだ。……覚えてるか？　なあ、俺はゲームに勝ったんだろうか？　あの時、期待と同時に、言いようのない不安も感じたんだ。それは……いつかこの、炯る(ひか)眼をした奴と雌雄を決する時がくるかもしれない、とな。



QUEST STORY GUIDE

からくり士

Puppetmaster

Job Quest

アトルガンQ56「オートマトン」

依頼者 イルキワラキ

Character



イルキワラキ
アルザビにいるからくり士。オートマトンをなくしてしまった。



シャマルハーン
バストゥークにて興行中のからくり士で、イルキワラキの師匠。



ガッサド
オートマトンの発明者にして、オートマトン工房の長。

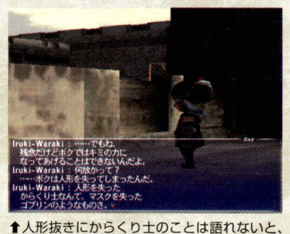


バルキーン
シャマルハーンとコンビを組んでいるオートマトン。

首府バストゥークで芸を披露する老人シャマルハーンとその人形バルキーンに出会った冒険者は、からくり士に興味を覚え、シャマルハーンの弟子イルキワラキを皇都アルザビに訪ねた。すると、イルキワラキは相棒の自動人形「オートマトン」を失ってしまったと話し、オートマトンがなければ、からくり士については語れないと言う。

オートマトン工房の長ガッサドにかけ合い、冒険者は古びた人形をゆずってもらうことに成功。イルキワラキにオートマトンを届けるが、彼は自分にはもう相棒がいるからと断り、「その人形は君だけのものだ」と言って、冒険者をからくり士として認めてくれる。


⬆見事な芸を見せるバルキーンは、オートマトンと呼ばれる近東の自動人形だ。



⬆人形抜きにからくり士のことは語れないと、イルキワラキは冒険者の話に取り合わない。

Check オートマトンとからくり士

アトルガンの自動人形「オートマトン」は、ガッサドが発明したもの(→P.188)。当初は軍用として開発が進んでいたが、のちに民間にも技術開放され、それがからくり士というジョブを生むきっかけとなった。オートマトンは記憶装置によって主人が教えたことを自動的に再現して動くほか、からくり士が持つストリンガーという操縦機器でコントロールできる。からくり士は、オートマトンを「自分だけの人形」にするべくさまざまな動作を教えこみ、人形と二人三脚で歩んでいくジョブなのだ。


⬆ガッサドからゆずられたオートマトンが、冒険者の無二の相棒となる。

連続クエスト アトルガンQ57 ▶ アトルガンQ58 ▶ アトルガンQ59

からくり士に一番大切なこと

自分のオートマトンをなくし、からくり士として大切なことがわからなくなってしまったイルキワラキ。これは、彼とそのオートマトンが歩む友情の物語——。

Character



イルキワラキ
オートマトンを失ったからくり士。ようやく自分の人形の居場所を突き止め、それを取りもどそうと奮闘するが……。



エリザベス
イルキワラキのオートマトンで、通称「エリー」。イルキワラキのもとから脱走中。



シャマルハーン
イルキワラキの師匠。からくり士として大切なことのヒントを、冒険者に与える。



ヤファーブ
エリザベスにこき使われている男。エリザベスの横暴から解放されたいと考える。



バルキーン
シャマルハーンの相棒であるオートマトン。大道芸だけでなく、戦闘行動もこなす。

アトルガンQ57「投げ込んだのは貴方じゃないですか」

依頼者 イルキワラキ

相変わらず元気のないイルキワラキは、声をかけてきた冒険者に、自分のオートマトンが盗まれたときの状況を語り、その捜索を頼んだ。ナシュモで得た情報をもとに、カダーバの浮沼を訪れた冒険者は、そこでヒュームの男ヤファーブと傍若無人に振る舞うオートマトンを目撃。アルザビにもどった冒険者が浮沼で見たコンビのことを伝えると、イルキワラキはそのオートマトンこそ自分のものだと言う。



⬅女の子を夢中で見ているスキに相棒を盗まれたと語るイルキワラキ。



➡オートマトンは、自分が泉に投げこんだ財布をヤファーブに探させていた。

Check 特徴的なタイトル

このクエストからはじまる連続クエストには、ほかには見られない一風変わったタイトルがついている。これらのタイトル名は、じつは各クエスト中に登場するセリフを、そのまま抜き出したものなのだ。たとえば、はじめの「投げ込んだのは貴方じゃないですか」は、ヤファーブの言葉。「泉に物を落とすと金銀の物と取り替えてくれる」というおとぎ話を真に受けて、イルキワラキのオートマトンが財布を泉に投げこんだことを非難して言ったセリフだ。

アトルガンQ58「キモいから名前で呼ぶな」

依頼者 イルキワラキ

オートマトンを連れもどす完璧な作戦を思いついたというイルキワラキ。彼は冒険者に協力を仰ぐと、作戦に必要な品を用意させたあとで、その概要を話しはじめる。イルキワラキの作戦とは、即席の茶屋をナシュモに開き、そこに冒険者がヤファーブを招いて昏睡薬入りのチャイで眠らせ、オートマトンを奪還するというもの。さっそく作戦を実行するイルキワラキと冒険者だったが、彼のオートマトン——エリザベスに作戦を見破られてしまう。カダーバの浮沼へ逃げたエリザベスを追いかけて、コンビを再結成しようと説得するイルキワラキ。しかしエリザベスは、何もしない彼に愛想が尽きたと話し、その説得を拒絶してしまう。



⬆即席で開いた茶屋で、イルキワラキは変装してヤファーブたちを待ち受けた。



⬆エリザベスは、芸をするにも自分にまかせっ放しで、何もしないイルキワラキを非難する。

Check 再会を果たして

ヤファーブ：（冒険者に勧められたチャイを飲みながら）私を訪ねてくるというのも珍しい。今日は特別な用でも？
オートマトン：……フン。おおかた、用があるのはオレの方だろう。なあ。イルキワラキ。
イルキワラキ：!!
ヤファーブ：なっ!?　うっ…………（眠る）むにゃむにゃ……。
イルキワラキ：気づいていたのか……。さすがだね。会いたかったよ……エリザベス！
エリザベス：キモいから名前で呼ぶな。
イルキワラキ：…………。さぁ、迎えに来たよ。一緒に帰ろう。
エリザベス：…………。イヤだね！（ひとり走り去る）
イルキワラキ：あっ！　まったく照れちゃってなぁ。エリーかわいいよかわいいよエリー……。さて、犯人が起きないうちに、エリザベスを探しに行こうか。

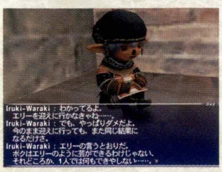
Next Page

アトルガンQ59「「何もできない」だなんて言わせない」

依頼者
イルキワラキ

エリザベスに拒絶されたイルキワラキは、すっかり自信をなくしていた。バストゥークで冒険者から事情を聞いたシャマルハーンは、冒険者に課題を出したのちに「からくり士に一番大切なこと」を教えてくれる。

冒険者がアルザビにもどってみると、そこにはエリザベスの横暴に耐えかねたヤファーブがおり、彼女を連れもどす秘策をイルキワラキに授けていた。芸を理解できないキキルンの前でエリザベスに芸をさせ、彼女の無力さとイルキワラキの必要性を訴えようと力説するヤファーブ。しぶしぶ彼の案を試すイルキワラキだったが、エリザベスが役立たず呼ばわりされることにガマンならず叫ぶ――"「何もできない」だなんて言わせない"と。つづけてヤファーブの説得を受けたエリザベスは、イルキワラキとふたりで見事な芸を見せ、仲直りするのだった。



⬅どうしたらエリザベスに認められるのだろうかと、悩むイルキワラキ。


➡シャマルハーンは、人形が真価を発揮するにはマスターが不可欠だと言う



⬆ヤファーブにあおられて、ナシュモのキキルンたちを相手に芸をはじめるエリザベスだが、見事にグダグダな展開に……。

Check 師匠のアドバイス

シャマルハーンが冒険者に出した課題とは、タラッカ入江で、バルキーンの能力を移植された高性能なオートマトンと戦うというもの。それに勝利してもどってくると、冒険者とそのオートマトンが高性能機に勝てたのは、オートマトンにマスターであるからくり士がついていたからだとシャマルハーンは説く。そして、からくり士が自身のオートマトンの力を信じて、その性能をどこまでも引き出してやること……自分のオートマトンに対する深い信頼こそが「からくり士に一番大切なこと」だと冒険者に言うのだ。

その後、ヤファーブの提案もあって、冒険者はイルキワラキに師匠のアドバイスを伝えられなかった。しかし、イルキワラキは自分自身の言葉で、エリザベスへの強い信頼を証明してみせる。

Check 相棒への信頼を語り

イルキワラキ：たしかにキミの言うとおり、ボクは何もできないかもしれない。けど、エリー。キミは違う。キミは立派なオートマトンだ。何もできないなんてことはない！　今までずっと見てきたんだ。キミが何でもできることは、ボクがいちばん知っている。キミはボクの自慢なんだ。キミがどんどん成長するのが嬉しくて、ボクはからくり士を続けてるんだ。だから、誰にもキミに「何もできない」だなんて言わせない。ボクが保証する……！

からくり士に一番大切なこと　Fin

バストゥークQ83「力と覚悟」

依頼者
シャマルハーン

Character


シャマルハーン
バストゥークに滞在中のからくり士。冒険者の力を危険と見なす。


バルキーン
シャマルハーンの相棒。じつは戦闘能力も非常に高い。

シャマルハーンは、もし人形が自分の制御を離れたら、それを破壊できるかと冒険者に問い、その覚悟を試すべくバルキーンとともに戦いを挑んできた。だが、オートマトンとの揺るぎない絆を見せた冒険者は、からくり士としての限界を突破し、シャマルハーンを納得させる。



⬆芸に生きるからくり士が分を越えた力を持ってはいけない――そう警告するシャマルハーン。



⬅シャマルハーンは、からくり士はどんなときもオートマトンを制御し、それができなければ人形を破壊してでも止める覚悟が必要と言う。

Check シャマルハーンの信念

からくり士はいざというとき、自分のオートマトンを破壊する覚悟を持つべし、との信念を秘めるシャマルハーン。彼がそう思うのは、かつて蛮族と戦っていたさい、敵にオートマトンを乗っ取られてしまい、自分の人形の攻撃によって味方に甚大な被害をもたらしたという苦い過去があるからだ。



QUEST STORY GUIDE

踊り子
Dancer

Job Quest

ジュノQ69「プレリュード」
依頼者 ライラ

Character

ライラ
ブリリオート舞踏団の団長。団員の質にこだわりがあり、素人である冒険者の弟子入りを渋る。

踊り子になろうと考えた冒険者は、ブリリオート舞踏団のライラに弟子入りを志願。その条件として星くず石を持ってくるように言われるが、それは現代では手に入らない品だった。冒険者は過去世界で幼いライラと出会い、星くず石を入手。現代の彼女に石を渡し、弟子入りを果たす。


⬅現代で入手できない石を要求し、冒険者の弟子入りを断ろうとするライラ。


➡星くず石は、ライラが踊りへの情熱を取りもどすきっかけとなったものだった。

Check ブリリオートの踊り子
踊り子とは、観客に魅せる舞踊と戦いのための武踊とが一体となった「クリークタンツ」を体得したダンサーのこと。その源流はグスタベルグの山岳民族の伝統舞踊にあり、水晶大戦のころ、ライラの母アニカ・ブリリオートが技術体系として完成させた。少女時代のライラはその後継者となるべく育てられたが、練習ばかりの毎日に飽きて家出をする。そんなときに、星くず石を拾いに訪れたジャグナー森林の湖畔ですばらしい笛の音と出会い、ライラはダンスへの情熱を取りもどしたのだ。

連続クエスト ジュノQ70 ▶ ジュノQ71 ▶ ジュノQ72

ともに奏でるシンフォニア

幼いころのライラ団長に、一度は失った踊りへの情熱をよみがえらせた美しい笛の音。その笛を吹いていた者と、彼女は思わぬ形で出会いを果たすことに。

Character

ライラ
名門ブリリオート舞踏団の団長。バレリアーノを激しく敵視している。


バレリアーノ
各国をめぐって興行する大道芸集団「バレリアーノ一座」の座長。

ジュノQ70「未完成の円舞(ワルツ)」
依頼者 ライラ

冒険者のダンスを確かめたライラは、戦いのための武踊は良いが、「魅せる」舞踊としては足りないものがあると言う。舞踏団の団員に話を聞くと、ライラは少女時代、幽境の沢で母親から「ダンスをするうえで大切なこと」を学んだらしい。冒険者が過去世界の現地に向かうと、少女のライラが母アニカの教えを受けているところに出くわす。アニカが教えた大切なこと——それは、楽しく踊る自分の幸せな気持ちを、観客にわけることだった。現代にもどった冒険者は、改めてライラに踊りを披露。その上達ぶりを喜ぶライラだが、直後に届いたバレリアーノ一座の興行の話を聞き、不機嫌になってしまう。


⬆バレリアーノ一座の名を聞いたライラは厳しい顔をして、弟子たちに稽古を命じるが？

Next Page

Check 輝かぬ石
冒険者が幽境の沢で幼いライラに再会したとき、彼女は自分の星くず石が光を失っていることに気づく。これは、星くず石が持つある性質のためで、以降のクエストへの伏線となっている。

Check 不機嫌なライラ
クエスト中、バレリアーノ一座の名を聞いたとたんに、不機嫌になるライラ。彼女がそんな反応を見せる理由は ジュノQ71 「追想のポリフォニー」(➡P.428)で明かされる。その理由とは、ライラはかつて一座に入団を志願したことがあり、そのとき座長のバレリアーノに、踊りも見ずに入団を断わられたというものだ。

ジュノQ71 「追想のポリフォニー」

依頼者
ライラ

ふたたび冒険者の踊りを確かめるライラだが、まだまだ甘いと顔を曇らせる。彼女は、かつてジャグナー森林で耳にした笛の音について語り、一流の吟遊詩人の演奏に触れることが上達の糸口になると助言した。

さっそく過去のジャグナー森林にやってきた冒険者は、そこで吟遊詩人の青年と出会う。魔物に笛を壊されたと言う青年に、修理の材料を届けると、彼はお礼として自慢の笛を演奏。冒険者もその音色に応えてダンスを舞って見せた。

過去世界での経験を踏まえて冒険者がライラに踊りを見せると、彼女は「見ちがえるほど上達した」と絶賛。しかし、そこへバレリアーノが現れ、場は不穏な空気に包まれる。



↑幼いライラを見ていたという詩人の青年は、楽しんで踊る彼女の姿に感心させられたと話す。



↑対抗心をむき出しにして、ライラはバレリアーノ一座への入団を断られた経緯を語った。

ジュノQ72 「復活のステージ」

依頼者
ライラ

商人ワイアットから、バレリアーノ一座とブリリオート舞踏団の共演を提案されたライラ。バレリアーノを見返すチャンスだと思った彼女は共演を承諾し、彼と連絡を取るよう冒険者に頼む。冒険者から企画を聞いたバレリアーノは、ライラとの共演を喜び、提案を快諾した。

いざステージがはじまると、冒険者のすばらしい踊りもあって観客は舞踏団だけにクギづけ。だがそんなステージは、バレリアーノが夢見た理想とはかけ離れたものだった。意を決した彼が奏でた笛は、幼いライラが聞いた、あの音色――。

バレリアーノはかつてライラの入団を断った理由を語り、彼女を苦しめたことを謝罪。ライラも、楽しむことを忘れ、彼への対抗心を満たすためだけに踊りを利用した自分を恥じた。和解したふたりは互いの演奏と踊りを披露し、一座と舞踏団がともに観客を楽しませるステージを改めて作り上げる。そして、初舞台を立派に務めた冒険者を、ライラは一人前の踊り子と認めるのだった。



↑ブリリオートの後継者であるライラの立場を考え、一座に入れなかったと語るバレリアーノ。



↑最高のステージを作り上げたふたりは、別れぎわに、互いの手に輝く星くず石を見る。

ともにに奏でるシンフォニア *Fin*

Check 片割れの星くず石

吟遊詩人の青年は、幼いライラの踊りを見たときに星くず石を拾ったと話すが、彼の石も光を失っていた。青年によると、星くず石はふたつでひと組になっていて、片割れの石が近くにないとその輝きを失ってしまうらしい。

Check バレリアーノ一座

バレリアーノの一座は、もともと彼が水晶大戦後に作った大規模なサーカス一座だった。多くの芸人、踊り子、楽士を抱え、各地で好評を博したが、テントの火災がもとで一度解散してしまったため、現在の一座は大道芸人の集団として、細々と興行を行なっている。

Check 笛の音の主

クエスト中の随所で示されるように、ライラがダンスへの情熱を取りもどすきっかけとなった笛を奏でていたのは、バレリアーノだ。彼は幼いライラの、見ているほうまで楽しくなってくる踊りに感銘を受け、彼女のように観客を楽しませる一座を作ろうと決意する。現在もその思いは変わらず、だからこそバレリアーノはライラとの共演を楽しみにしていた。

Check 入団を断った理由を語り

バレリアーノ：君は周囲に大切に育てられ、ブリリオート流という名門を継ぐ立場にあった。そして栄えある「輝く星の踊り子」として、すでに大輪の華となる素質を開花させていた……。それを手折って、自分だけのものにする権利は、私にはないと思ったんだ。サーカスには、サーカスに似合ったダンスというものがある。それは君の持つ資質とは、違う種類のものだ。私は君のダンスが好きだった。だから君の成長を、遠くから見守っていたかったんだ。

ライラ：……それじゃあ、私に実力がなかったから断ったわけじゃなかったのね……。

バレリアーノ：もちろんだよ。君は、誰もが認める天才踊り子じゃないか！　すまない、私がもう少しきちんと話していれば……。

ジュノQ73 「祝福のフィナーレ」

依頼者
ライラ

Character



ライラ
名門ブリリオート流を継ぐ踊り子。冒険者にとっては踊りの師でもある。

真に祝福されたスター「輝く星の踊り子」。冒険者にスターの資格があると見たライラは、手合わせをしてその力量を試す。彼女との戦いを通し、冒険者は己の限界を突破してみせた。



⬆ブリリオート流の基本は武踊にあると、ライラは戦いによって冒険者の踊り子としての実力を試す。

Check 命を救う舞い

冒険者の実力を試したライラは、その見事な武踊を見て、「舞技は、心を救い、武技は、生命を救う」という母アニカの言葉を思い出す。そして、冒険者の武技が多くの命を救ってきたことを理解し、ライラは世界のために武踊を舞う踊り子、いわば「ヴァナ・ディールの輝く星の踊り子」を目指すようにと、冒険者を激励する。



QUEST STORY GUIDE

学者
Scholar

Job Quest

過去世界Q38 「魔道大典グリモア」

依頼者
アーリーン、ウルブレヒト

Character



アーリーン
シュルツ流軍学を修めた学者。冒険者を軍学の道に誘う。



ウルブレヒト
アーリーンの同僚である学者。自分勝手で強引な性格の持ち主。



シュルツⅡ世
シュルツ流軍学を中興した天才。本名はグンサー・シュルツ。

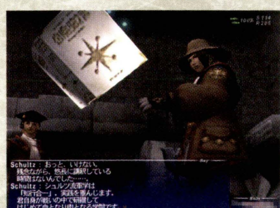
過去世界のエルディーム古墳でアーリーンと出会った冒険者は、彼女に誘われ、学者の道に入門することに。ただし、入門するにはシュルツ流軍学の根本となる戦術魔道書「グリモア」を得る必要があるらしい。ウルブレヒトから要求された物資と引きかえに、グリモアを授かる冒険者。そこへ、偶然にもシュルツ流軍学の師シュルツⅡ世が現れ、冒険者の学者としての門出を祝ってくれた。



⬆シュルツ流軍学の概要を話しつつ、アーリーンは戦術魔道書「グリモア」を見せてくれる。



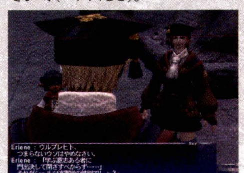
⬆アーリーンとの会話に突然乱入するウルブレヒト。彼は言いたいことだけ言って去っていく。



⬅獣人軍の補給車に乗りこんできたというシュルツは、シュルツ流軍学第一の心得である「知行合一」の精神を冒険者に伝えた。

Check シュルツ流軍学者

学者とは、戦術魔道書「グリモア」を活用し、兵法に魔法を組み合わせて運用する戦術のスペシャリスト。水晶大戦の時代、アルタナ連合軍は多くのシュルツ流軍学者を参謀として抱え、その神算鬼謀により不利な戦局を覆してきた。もっとも、大戦から20余年後の現代では、学者の姿どころか、シュルツ流軍学自体が残っていない。その理由は、過去世界Q39「その名はシュルツⅡ世」からはじまる一連のクエストのなかで明かされていく(→P.430)。



⬆門をたたく者をこばまないシュルツ流軍学は、戦時であることも手伝って多くの学者を輩出していたが……？

連続クエスト　過去世界Q39 ▶ 過去世界Q40 ▶ 過去世界Q41

智と血の狂気

水晶大戦時に隆盛を誇ったシュルツ流軍学。しかし、それはある軍学者の欲望の果てに禁忌となり、封印されてしまう。戦争の時代に生まれた必要悪として——。

Character



アーリーン
冒険者を軍学の道に誘った先輩学者。消息不明になった師シュルツを心配する。



ニコラウス
ミスリル銃士を務める軍学者。かつて行方不明になったシュルツを見つけたことがある。



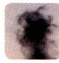
ナグモラーダ
ジュノ大公の側近。アルタナ連合軍内で起こっている魔道士の失踪事件を調査する。



ウルブレヒト
アーリーンの同輩である参謀長。シュルツと肩を並べる学者を目指している。



シュルツII世
いまだ学究の徒を自認する軍師。同姓同名の先祖が打ち立てた軍学を中興した。

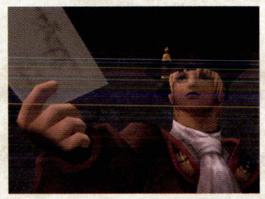


ビフロンス
デーモン族の伯爵。その昔、人間の高名な軍師に取りついたという伝説を持つが？

過去世界Q39「その名はシュルツII世」

依頼者
アーリーン、ウルブレヒト

連絡が取れないシュルツを心配したアーリーンは、冒険者に師の捜索を依頼。そのついでにと、ウルブレヒトもシュルツへの手紙を託す。まずバストゥークに向かった冒険者は、以前、行方不明になったシュルツを見つけたという門下生ニコラウスから情報を収集。そしてパシュハウ沼の一角にて、敵の軍師に追いつめられ身動きがとれずにいたシュルツを発見する。彼はウルブレヒトへの返書を冒険者に預け、アーリーンには自分の無事を伝えてほしいと言い添えた。



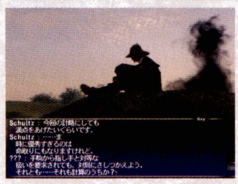
⬅相変わらず強引なウルブレヒト。師への心配もそっちのけだ。



➡シュルツは姿を消す陣に隠れ、状況が好転するのを待っていた。

Check シュルツとともにある影

冒険者が去ったのち、シュルツは自身の背後に現れた謎の影と不審な会話をはじめる。この影はデーモン族の貴族であり、人間の高名な軍師に取りついたとの伝説を持つビフロンス伯爵だ。彼らは水晶大戦そのものを巨大な盤上ゲームに見立てて対局をしているのだが、ここでの会話のなかで、対局に異常が起きている様子を見せる。

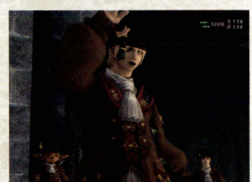


⬆密談を交わすシュルツとビフロンス。彼らの会話が示すものとは……。

過去世界Q40「暗転」

依頼者
アーリーン

近ごろ連合軍内で起きている魔道士の連続失踪事件。その調査をアーリーンから頼まれた冒険者は、ウルブレヒトら学者で組織された調査隊に合流した。彼らは仲間のひとりが行方知れずだと話し、失踪事件解決の糸口を求めて捜索に乗り出す。そんななか、冒険者は何者かのワナにかかり、ゴユの空洞に引きずりこまれてしまう。空洞で待っていたのは、なんとウルブレヒト。彼は自分のグリモアを強化するために魔道士と調査隊全員を殺めたと言って、冒険者も手にかけようと迫った。その魔手から逃れた冒険者は、事態をアーリーンに報告する。



⬆ウルブレヒトを中心に、連続失踪事件の調査に集まった軍学者たち。



⬅冒険者の殺害に失敗し、ウルブレヒトは姿をくらます。

Check 真のグリモア

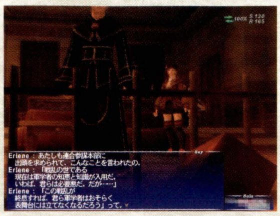
ウルブレヒトが何人もの魔道士や学者を手にかけてきたのは、自身のグリモアを「真のグリモア」にし、その全知なる力を手に入れるためだ。あるときウルブレヒトは、人間の魔道士の血を吸わせると、グリモアがより強い力を発揮することに気づく。そして、その力に魅了され、秘密裏に魔道士たちを殺害して彼らの血をグリモアに吸わせてきたわけだ。

Next Page

過去世界Q41 「真紅のグリモア」

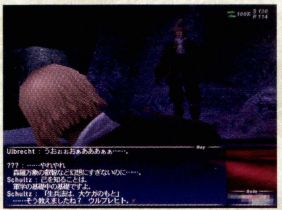
依頼者 アーリーン

連合軍のナグモラーダに呼び出されたアーリーンは、今回の事件を起こし、戦争を助長するシュルツ流軍学が、終戦とともに表舞台から消されると告げられた。それでもアーリーンは同門の過ちを正すべく、冒険者に事態の収拾を依頼する。彼女の助言でシュルツの足跡を追った冒険者は、師の書き置きからウルブレヒトの潜伏先がルホッツ銀山だと突き止め、ウルブレヒトと対峙。冒険者に追いつめられたウルブレヒトは、真なる魔道書「真紅のグリモア」を紐解くが、グリモアの強大な魔力に飲まれ、突如現れたシュルツの前で、存在そのものを消されてしまう。



↑軍学は戦時の必要悪――ナグモラーダの言葉を、アーリーンは静かに受け止める。


↑完成した真紅のグリモアを手に、冒険者に襲いかかるウルブレヒトだったが……。



←真紅のグリモアに飲みこまれていくウルブレヒトの前に現れたシュルツは、「生兵法は、大ケガのもと」と静かに言葉をかける。

→ 智と血の狂気 *Fin*

その他Q62 「グリモアを継ぐもの」

依頼者 シュルツ

Character



シュルツII世

20年の時を越えて現れた天才軍師。冒険者に師として最初で最後の課題を出す。

現代のザルカバードを訪れた冒険者は、軍学の師シュルツと遭遇する。20年前と寸分たがわぬ姿で現れた彼は、冒険者がつちかった学問の成果を確かめると言い、実戦を挑んできた。これに打ち勝った冒険者は、学者としての限界を突破。するとシュルツは、自身が200年前のバストゥークの軍師だったことを明かし、その死の間ぎわ、彼の軍略を惜しんだ魔神ビフロンスの手により、不老不死の身体にされたことを語る。そして何より、水晶大戦後の軍学者の末路を、冒険者に聞かせるのだった。



↑シュルツは、最後の高弟である冒険者が「グリモアを継ぐもの」にふさわしいか試すと言う。


↑本試験をはじめると告げたシュルツの手には、あの真紅のグリモアがあった。

Check 事件の結末

ウルブレヒトがグリモアに飲まれ、シュルツも真紅のグリモアを手に姿を消し、今回の事件は一応の収束を見た。直後に、ナグモラーダ率いるジュノ大公親衛隊が現場にやってくるが、そのとき不審なことが起こる。真紅のグリモアに飲まれて消えたはずのウルブレヒトの遺体と、なぜかシュルツの遺体までもが発見されるのだ。じつは、これらの遺体は事件を公式に決着させるため、シュルツが魔道式で作り出したダミー。シュルツ本人は生きており、つぎなる対局に備えている。

Check 対局

自身で語るとおり、シュルツII世は200年前にサンドリアとバストゥークとのあいだで起こった「第二次コンシュタット会戦」において、バストゥークに勝利をもたらした名軍師グンサー・シュルツ本人だ。不老不死になった彼と、ビフロンスは、ヴァナ・ディールにおける戦争や紛争を遊戯盤に見立て、互いの知略を競ってきた。そして水晶大戦のとき、圧倒的に不利な人間を持ち駒に選んだシュルツは、その不利をおぎなうため、みずからシュルツII世を名乗って軍学者を育てたというわけだ。


↑ビフロンスとの、果てしない対局について語るシュルツ。

Check 学徒たちの最期を語り

シュルツ：例の連続魔道士失踪事件が元で大戦後、各国は一斉にグリモアを禁書とし、我が門下生への弾圧および焚書が始まりました。国外に追放された軍師……。いわれなき罪で捕縛され、獄死した参謀……。一時期流行した学者狩りで暴徒に殺された史家……。受難の時を経て、軍学者……特にグリモアを用いる我が門下を継ぐ者は表向き絶えてしまいました……。あなたは私の最後の門下生なのかもしれません。

FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

～モンスター編②～

● ベヒーモス



ベヒーモス族



ラプトル族



マンティコア族



ロック族

クエストストーリーガイド Quest Story Guide

特殊イベント

Special

ミッションやクエストではないストーリー群

本作には、ミッションやクエストには数えられないものの、ストーリー性の高い特殊なイベントが多数存在する。それらのなかでも、いくつかのミッションと物語的につながりがある「デュナミス」と、そこで入手できる伝説の武具「レリック」にまつわる物語を紹介していく。
「デュナミス」とは、異世界デュナミスを舞台とした、大規模バトルコンテンツだ。その戦いの背景には、「三国共通ミッション」や『プロマシアの呪縛』のストーリーを補完する要素が含まれている。



←伝説の武具である「レリック」のほうは、水晶大戦とも深い関わりを持つ。

◆ 特殊イベントリスト

No.	イベント名	掲載ページ
01	朧なる地「デュナミス」(ラオグリム)	P.435
02	デュナミス「サンドリア編」	P.435
03	デュナミス「バストゥーク編」	P.436
04	デュナミス「ウィンダス編」	P.436
05	デュナミス「ジュノ編」	P.436
06	デュナミス「ボスディン編」	P.437
07	デュナミス「ザルカバード編」	P.437
08	朧なる地「デュナミス」(ディアボロス)	P.438

No.	イベント名	掲載ページ
09	デュナミス「バルクルム編」「ブブリム編」「クフィム編」	P.438
10	デュナミス「タブナジア編」	P.438
11	モブリンが見つけた武器	P.439
12	魔拳「スファライ」	P.439
13	宝剣「マンダウ」	P.439
14	聖剣「エクスカリバー」	P.440
15	魔剣「ラグナロク」	P.440
16	魔斧「ガトラー」	P.440
17	聖鉞「ブラビューラ」	P.440

No.	イベント名	掲載ページ
18	魔鎌「アポカリプス」	P.441
19	神槍「グングニル」	P.441
20	鬼刀「鬼哭」	P.441
21	神刀「天の村雲」	P.441
22	神鎚「ミョルニル」	P.442
23	神杖「クラウストルム」	P.442
24	剛弓「与一の弓」	P.442
25	名銃「アナイアレイター」	P.442
26	魔笛「ギャッラルホルン」	P.443
27	神楯「イージス」	P.443



QUEST STORY GUIDE

デュナミス

Dynamis

Special

連続クエスト 特殊01 ▶ 特殊02 ▶ 特殊03 ▶ 特殊04 ▶ 特殊05 ▶ 特殊06 ▶ 特殊07

魂の牢獄デュナミス

世界各地に現れた、ヴァナ・ディールに似て非なる異世界「デュナミス」。その地をめぐる冒険者の戦いは、30余年前の北方調査隊員たちの因縁を決着へと導く。

Character



ラオグリム
北方調査隊の隊長で、「闇の王」の正体。死を迎えたのち冒険者に助けを求める。



ウルリッヒ
調査隊員のひとりで故人。ラオグリムとコーネリアを死に至らしめた張本人。



イルクイル
調査隊の亡くなった研究者。ラオグリムが闇の王となったことに責任を感じている。



コーネリア
調査隊員のひとり。死してなおラオグリムを想い、彼を助けるべく動き出す。



フランマージュ
調査隊員のひとり。魂のみの存在となり、かつての仲間たちの手助けに現れる。



ヨー・ラブンタ
調査隊に参加した傭兵。死後も「ラオグリムの罪を仲間として背負う」と言う。

特殊01 「朧なる地「デュナミス」(ラオグリム)」

関連 三国共通M5-2 「闇の王を討て!」ほか(→P.125)

闇の王の復活を阻止した冒険者は、ザルカバードにてラオグリムの幻影に遭遇する。彼の幻は、わかたれた自身の魂の半分が別世界「デュナミス」にて力をたくわえ、新たな闇の王になりつつあると告げた。この強大な闇を討ち倒してほしい……ラオグリムの願いを聞いた冒険者は、デュナミスへ至る方法を探しはじめる。



⬆ラオグリムは、自分が新たな闇の王に吸収されるだろうと言い残し、消えてしまう。

特殊02 「デュナミス「サンドリア編」」

アルタナ各国にある不思議な印のひとつを調べ、コーネリアの魂と出会う冒険者。彼女の助言によりデュナミスに突入する手段を得て、各地のデュナミスを踏破することに。

サンドリアでフランマージュの助力を得た冒険者は、現世の王都に似たデュナミス-サンドリアを突破し、ハイドラ戦隊指揮杖を手に入れた。



⬆フランマージュは、デュナミスでは終わりなき生と死がくり返されていると話す。

Next Page

Check 因縁の終局へ

ここからはじまるストーリーは、三国共通M4-1「魔晶石を奪え」(→P.124)や、三国共通M5-2「闇の王を討て!」(→P.125)で語られた、30余年前の北方調査隊にまつわる物語の最終章だ。ウルリッヒの裏切りによりコーネリアを失い、闇の王と化したラオグリム。その後、彼はウルリッヒをはじめ調査隊員をつぎつぎと殺害し、ついには水晶大戦を引き起こした。大戦時に一度は討伐されたラオグリムだが、現代にて復活を試み、冒険者との戦いを経て憎悪から解放され、死を選ぶ。それでもなおも残る彼の闇の因縁を断つべく、冒険者は戦うことになるのだ。

ちなみに、つぎの 特殊02 「デュナミス「サンドリア編」」から 特殊05 「デュナミス「ジュノ編」」までのイベントは発生する順が決まっておらず、最初に訪れたデュナミスへの入口にて左記のコーネリアの魂と出会うシーンがはじまるようになっている。

特殊03 「デュナミス「バストゥーク編」」

バストゥークで冒険者を待っていたのは、ウルリッヒの魂だった。彼はラオグリムとコーネリアを死に追いやったことへの後悔を語り、冒険者に力を貸す。無事にデュナミス-バストゥークを踏破した冒険者は、ハイドラ戦隊遠眼鏡を発見した。



⬆裏切り者だと自嘲するウルリッヒだが、それゆえにラオグリムを助けたいと言う。



⬅デュナミスを踏破した証として手に入る「ハイドラ」の名を冠した品々。これらが新たな闇の王が芽生えつつある地へのカギとなるらしい。

特殊04 「デュナミス「ウィンダス編」」

イルクイルの魂の導きを受けて、冒険者はデュナミス-ウィンダスに侵入。並みいる敵を退け、ハイドラ戦隊角灯の入手に成功する。ふたたび現れたイルクイルは、このデュナミスという世界について考察。プロトクリスタルに眠る「大いなるもの」——神獣に似た力で作られているのではないかと推測する。



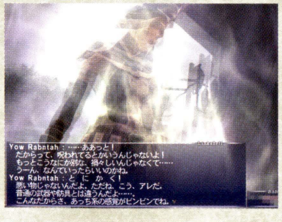
⬆闇の王を生んだのは、ラオグリムだけでなく自分たち全員の罪だとかえりみるイルクイル。

特殊05 「デュナミス「ジュノ編」」

ジュノで冒険者を待っていたヨー・ラブンタは、デュナミス-ジュノへの道を開く。デュナミスを踏破し、ハイドラ戦隊作戦図を入手した冒険者。するとヨーは、「ハイドラ戦隊にまつわる品々を持ち、ボスディン氷河でコーネリアに会え」と告げた。



⬆わずかなあいだ同行しただけのラオグリムを、仲間として救いたいと言うヨー・ラブンタ。

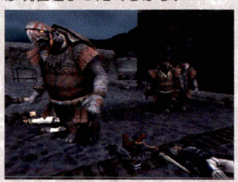


⬅ヨー・ラブンタの話では、デュナミスのモンスターたちが持つ人間用の武器や防具は、何か特別な力を秘めているらしいが？

Next Page

Check デュナミスの光景

デュナミスは、ヴァナ・ディールとは似て非なる世界だ。この地には、現世のエリアに残された印に「朧なる砂」と「流れ出した砂時計」の力を使えば入ることができる。それぞれのデュナミスは、印があるエリアとほぼ同じ構造をしているが、空は日食の闇に包まれ、魔物の大群や、獣人を模した不気味な石像が襲ってくるなど、様相が現世とまったくちがう。



⬆ヴァナ・ディールでは安全だった市街地にも、獣人たちが巣食う。

Check デュナミスの実像

異世界デュナミスがいったい何なのかは、ここでのイルクイルや、特殊07「デュナミス「ザルカバード編」」(右ページ参照)でラオグリムがわずかに語るだけで、明言はされない。その正体について言及されるのは、『プロマシアの呪縛』でのことだ(→P.159)。

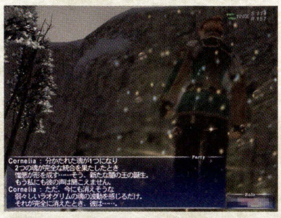
それによるとデュナミスは、五霊獣の1体であるディアボロスが創り出した夢の世界で、「虚ろなる闇」に捕らわれた者の魂に安息を与える地だという。しかし、アルタナ四国、ボスディン氷河、ザルカバードとつながった各デュナミスはラオグリムの憎悪の闇に侵食され、戦乱つづく魂の牢獄とも言うべき場所に変貌してしまった。

Check 朧に遺された武具

デュナミスの魔物たちが落とす武器や防具は、「レリック」と呼ばれる。これらの武具は水晶大戦時にアルタナ連合軍のエリート部隊に供与された強力な装備で、各ジョブの特性をさらに引き出す力を秘めているのだ。もっとも、防具は比較的良い状態なのに対し、武器のほうは劣化がひどく、そのままでは役立たず。これらの武器を鍛えるには、スウィッチスティックスというゴブリンの力を借りる必要がある(→P.439)。

特殊06 「デュナミス「ボスディン編」」

コーネリアの魂に導かれ、デュナミス-ボスディンに立ち入った冒険者。獣人や石像に加え、水晶大戦時のエリート部隊「ハイドラ戦隊」の残兵と思われる者たちを退けて、冒険者はデュナミスを踏破し、ハイドラ戦隊識別標を手に入れる。すると、冒険者の前にふたたびコーネリアが現れた。彼女は、これまでに得た5つの品と、北方調査隊の仲間たちの力を合わせて、デュナミス-ザルカバードへの道を開くと告げる。


⬆現れたコーネリアの魂は「新たな闇の王の誕生まで、もはや時間がない」と語った。


⬅ハイドラ戦隊がデュナミスにいる理由は、コーネリアにもわからないらしい。


⬅ほかの世界と断絶したデュナミス-ザルカバードへ入るには、ハイドラの品々の力が必要。

Check ハイドラ戦隊

「ハイドラ戦隊」は、水晶大戦時に活躍したアルタナ連合軍の多国籍教導部隊だ。この部隊は、結成されたばかりの連合軍を訓練するために組織されたもので、兵科(ジョブ)を組み合わせた6人からなる小隊(パーティ)を基本単位として運用されたという。

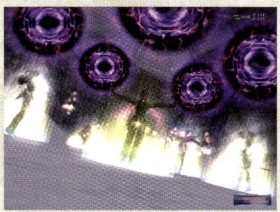
多大な戦果を上げたハイドラ戦隊だったが、その最期は謎めいている。大戦末期のズヴァール城潜入作戦において、隊員すべてが丸ごと行方不明になったのだ。じつはそのとき、ハイドラ戦隊は交戦していた獣人血盟軍の兵ともどもデュナミスに捕らわれ、終わりなき戦いを強いられていた。

特殊07 「デュナミス「ザルカバード編」」

関連 プロマシア3-5 「神を名乗りて」(→P.159)

北方調査隊の仲間とハイドラの品々の力を借り、冒険者はついにデュナミス-ザルカバードへと突入した。その最奥部に待つ新たな闇の王――デュナミスロードと相対した冒険者は、死闘のすえにこれを討伐。ラオグリムの魂を救うことに成功する。

ラオグリムは、デュナミスロードが不滅であると語り、その監視者になると誓う。ただひとり罪をつぐなおうとする彼に、調査隊員たちは、仲間として協力を申し出るのだった。


⬆集結した5人の調査員たち。ハイドラ戦隊の品々を道しるべに、異世界への扉を開く。


⬅デュナミスロードを倒した冒険者の前に、ふたたび現れるラオグリムの幻影。


⬅デュナミスの創造主の声に従い、この地の監視者になると言うラオグリム。そんな彼を支えるべく、過去の遺恨を越えて仲間たちが集う。

魂の牢獄デュナミス *Fin*

Check 30年の時を越えて

ラオグリム：すべては30年前にはじまった。そして、30年前にすでに終わったこと……。憎悪に囚われたとはいえ、俺は仲間であった全員を自ら手にかけ、その命を奪った。だが、再び憎悪に囚われ闇へ堕ちようとした俺を救い出してくれたのはかつて仲間であったお前たちだ。礼をいうことはあれど、非難することなど俺にはできない……。たとえそれが誰であろうとな。

コーネリア：……ラオグリム。

ラオグリム：……本当にいいのか？ 声の主は「憎悪の終わりが訪れる刻まで」といった。だが、わかれた魂である俺が存在する限り憎悪が消えることはないかもしれない……。

コーネリア：ラオグリム。もうあなた1人で苦しむのはやめて……。私たちがここにいることが、もう答えなのよ。犯した罪は償わなければならない。死してなお、それがこの世界の監視というなら共に行動した私たちも一緒に償うわ。憎悪の終わりが訪れる刻まで……。いえ、この世界が在り続ける限り、私は貴方に。

ラオグリム：コーネリア……。

連続クエスト　特殊08 ▶ 特殊09 ▶ 特殊10

悪夢の地へ

夢の世界「デュナミス」――「虚ろなる闇」にとらわれた魂に安息を与える避難所だったその世界は、ある人物が見る悪夢によって変質しつつあった。

Character



ディアボロス

"夢の使者"の名を持つ五霊獣の1体にして、異世界デュナミスの創造者。夢の世界に入る力を持つ冒険者に、デュナミスの異常を調査するようにと依頼する。

特殊08　「朧なる地「デュナミス」(ディアボロス)」

バルクルム砂丘、ブブリム半島、クフィム島に出現した印。それに触れた冒険者は、いつしか夢の世界デュナミスに引きこまれていた。現れた霊獣ディアボロスは、この新たなデュナミスが「虚ろなる闇」の影響を受けた何者かの悪夢によってできたものだと話す。そして、悪夢を見る者を探すよう冒険者に命じた。



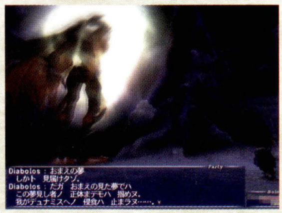
⬆まずは、先行して悪夢の調査に向かったディアボロスの分身を追跡することに。

Check　悪夢の牢獄

左記の3つのエリアとつながっている各デュナミスは、「虚ろなる闇」(→P.149)の影響を受けた悪夢によって変質したもの。その悪夢は、デュナミスの創造主であるディアボロスの手にあまり、彼の分身さえ取りこんでしまうほどだという。この悪夢を正常化するために、悪夢を見ている者を突き止めることが、冒険者の目的となる。

特殊09　「デュナミス「バルクルム編」「ブブリム編」「クフィム編」」

ディアボロスの導きを受け、冒険者はデュナミス-バルクルム、デュナミス-ブブリム、デュナミス-クフィムを踏破していく。しかし、そこにディアボロスの分身の姿はおろか、悪夢を見る者の手掛かりも残されてはいなかった。そんななか、冒険者はそれぞれのデュナミスで、「虚ろ」が凝り固まった黒水晶を見つける。



⬆冒険者の夢を通してデュナミスの様子を探るディアボロスだが、彼にも状況はつかめない。

特殊10　「デュナミス「タブナジア編」」

関連　プロマシアEND-7「すべての終わりが閉ざされん」(→P.177)

3つの黒水晶の力により、デュナミス-タブナジアへの道が開かれた。さっそく突入した冒険者が見たのは、悪夢に取りこまれたディアボロスの分身たちの姿。彼らを倒した冒険者の前に現れたディアボロスは、分身たちから得た情報をもとに、悪夢の主が「虚ろなる闇」に深い関わりを持つ「女」であることを突き止める。



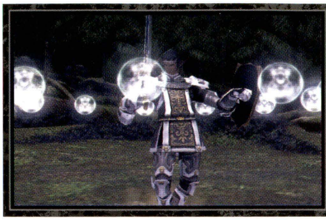
⬆真相を知ったディアボロスは、悪夢の拡大を防ぐため、冒険者に引きつづき協力を要請した。

Check　悪夢の主

バルクルム砂丘、ブブリム半島、クフィム島、タブナジア地下壕とつながるデュナミスを変質させた悪夢の主とは、濃密な「虚ろなる闇」を宿した者だ。ディアボロスはその人物を「女」と言うだけだが、『プロマシアの呪縛』の物語に照らし合わせると、「女」とはプリッシュのことだと思われる。実際、彼女は濃密な「虚ろなる闇」が結晶化した魔晶石を身に宿しており、その影響によって、つねに悪夢に悩まされていたと話してくれるのだ(→P.177)。

ちなみに、ディアボロスが「女」について言及するときのセリフは、『プロマシアの呪縛』の物語の進行状況に応じて変化していく。基本的にはプリッシュのことを話すが、「虚ろの器」がたくわえた「虚ろなる闇」を自分の身に封じて死んだイブノイル(→P.172)や、プリッシュが捨てた魔晶石を守っていたライオン(→P.177)のことをにおわせる場合もある。

悪夢の地へ　*Fin*



QUEST STORY GUIDE

レリック

Relic

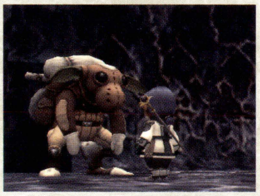
Special

特殊11 「モブリンが見つけた武器」

関連 特殊05 「デュナミス「ジュノ編」」(→P.436)

Character

スウィッチスティックス
ゴブリンの行商人。冒険者が見つけた武具「レリック」の修理を仲介している。



←発掘武器と禁断の武器の欠片を手にしたとき、謎の声が届く。

冒険者がデュナミスで発見したボロボロの武具レリック。その修理を請け負うスウィッチスティックスは、地底から見つかる発掘武器とレリックがよく似ているとの情報を冒険者に話した。レリックと交換で発掘武器を取り寄せた冒険者は、そのとき、デュナミスで拾った禁断の武器の欠片から響く呼び声を聞く。

特殊12 「魔拳「スファライ」」

Character

カパクク
格闘武器スファライの前所有者。長きにわたり、スファライと修行をしてきた。



不思議な呼び声に従いオズトロヤ城を訪れた冒険者は、魔拳スファライとその前所有者カパククの魂に出会う。カパククはスファライへの想いを語り、冒険者に魔拳を手渡すのだった。

特殊13 「宝剣「マンダウ」」

Character

プトリトゥトリ
マンダウの前所有者。デュナミスで正気を失わないため、恋人に手紙を書いた。



聖地ジ・タを訪れた冒険者は、宝剣マンダウの意思に導かれて前所有者プトリトゥトリの魂と遭遇。彼から冒険者の手に渡ったマンダウは、デュナミスから解放されて喜びの声をあげる。

Check いにしえの武具の修理

デュナミスで見つかるレリックのうち、武器、楽器、盾は、はじめはまったく使いものにならない。しかし、必要なアイテムとともにスウィッチスティックスに預けると、彼の仲介で少しずつ修理・強化できるのだ。ちなみに、スウィッチスティックスがレリックの修理を委託しているのは、ムバルポロスのモブリンらしい。

Check レリックと発掘武器

レリックの修理・強化は全部で5つの段階にわけられる。このうち、第3段階までレリックを修理すると、今度はスウィッチスティックスからレリックと発掘武器の交換を持ちかけられるのだ。発掘武器とは、モブリンの掘削作業中に、地中から見つかるもの。見た目は第3段階まで修理したレリックと変わらないが、性能はより高く、保存状態の良いレリックと言える。

Check 禁断の武器のもとへ

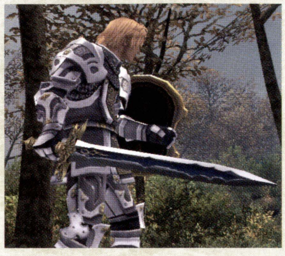
デュナミス-ザルカバードにいる生命を帯びた武具の魔物を倒すと、禁断の武器の欠片を手に入れることができる。この欠片と一緒に、対応する発掘武器を持ってスウィッチスティックスのもとへ行けば、レリックを最終段階にするためのイベントがはじまるのだ。

レリックの最終段階である禁断の武器は意思を持っており、イベント中で、みずからの復活のために冒険者を導く。その導きに従った冒険者は、発掘武器や欠片などと引きかえに、ハイドラ戦隊の隊員だった前所有者の魂から、禁断の武器を継承することに。

特殊14 「聖剣「エクスカリバー」」

Character

キリッチ
ハイドラ戦隊に参加した遍歴騎士。聖なる剣エクスカリバーの前所有者でもある。



龍のねぐらで待っていたエクスカリバーは、冒険者をキリッチの魂と引き合わせる。世の乱れを収めてほしいというキリッチの願いとともに、聖剣は冒険者の手に渡るのだった。

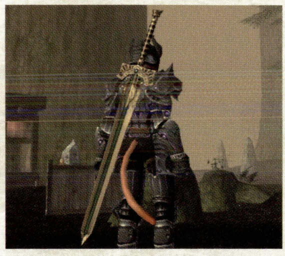
Check 遍歴騎士の主

聖剣エクスカリバーの前所有者であるキリッチには、過去世界で会うことができる。当時の彼は、心を病んだ娘ウラに従者として仕え、世直しのためだとアルタナ連合軍に味方する彼女のそばで、聖剣を振るっていた。しかし、その後ウラのもとを離れ、ハイドラ戦隊に編入した模様。

特殊15 「魔剣「ラグナロク」」

Character

ミュゼルワール
元サンドリアの騎士。デーモン族の勇者から、破滅の両手剣ラグナロクを奪った。



魔剣ラグナロクの導きにより、冒険者は魔剣の前所有者ミュゼルワールの魂と出会う。彼は冒険者に魔剣を渡しつつ、ラグナロクがもたらす邪気に負けぬようにと警告する。

Check 赤狼の生き残り

ミュゼルワールはもともとサンドリア軍の所属で、過去世界のサンドリアでは、赤狼騎士隊の隊長として勇名を馳せる彼に会うことができる。のちにミュゼルワールは、ボスディン氷河で獣人軍に包囲された連合軍を逃がすために孤軍奮闘。部下をすべて失いつつも、獣人軍を足止めする戦功をあげ、ハイドラ戦隊へと入隊することになったという。ラグナロクは、そのボスディンでの戦いのさいに、ミュゼルワールが敵将であるデーモン族の勇者との一騎討ちのすえに奪い取った剣だ。

特殊16 「魔斧「ガトラー」」

関連 過去世界Q24 「勃発、ミスラ大戦」(→P.384)

Character

ルー・マカラッカ
ミスラ傭兵団「パイソン傭兵団」の元団長。魔の片手斧ガトラーに支配されている。



血に飢えた片手斧ガトラーの声に従い、西アルテパ砂漠を訪れた冒険者。それを待っていたルー・マカラッカの魂は、ガトラーから解放されると安堵し、冒険者に斧をゆずった。

Check 使役された獣使い

ルー・マカラッカもまた、水晶大戦時の英雄のひとり。もとはウィンダス軍のパイソン傭兵団の団長だった彼女は、大戦末期にはハイドラ戦隊に入っていた模様。ちなみに、彼女は 過去世界Q24 「勃発、ミスラ大戦」(→P.384)に登場するほか、連合軍の将として戦場にも現れる。その様子を見ると、当時からすでにガトラーの支配を受けつつあったようだ。

特殊17 「聖鉞「ブラビューラ」」

Character

ゾニア
聖なる両手斧ブラビューラの前所有者。強さのなかにある美しさを探求していた。



ジュノ大公国、ル・ルデの庭。呼び声に導かれた冒険者はそこで、美しき戦士ゾニアの魂に出会った。ゾニアは冒険者の強さと美しさに満足し、ブラビューラを継承させる。

Check 聖鉞の継承にさいして

ゾニア：誰も私に気づいてない。…………そうか。これは現の幻……。…………おまえが継承者なのだな？　うむ、なるほど、おまえほどの斧の使い手ならばブラビューラの主として相応しいだろう。こいつを操る者もまた美しくあらねばならない。私がそうであったように。そうだろう？　おめでとう。今後のおまえの活躍に期待している……。そして、このブラビューラで、いつの日か我が戦隊の無念を晴らしてくれ……。

特殊18 「魔鎌「アポカリプス」」

Character

フォノヴ
ハイドラ戦隊に所属していた暗黒騎士。多くのものを犠牲にして、アポカリプスを手に入れた。



冒険者をグスタベルグの臥竜の滝に誘った尊大な声は、魔鎌アポカリプスのものだった。その前所有者フォノヴの魂は、魔鎌の絶大な力をどう使うべきか考えてほしいと語る。

Check 前所有者の忠告

フォノヴ：忘れないで。この禁断の力を得るために、どれだけの仲間の血が必要だったかを…………。そして、その力をどう使うべきか、よく考えてほしいの。私のようにならないように…………。
(消えるフォノヴ)
アポカリプス：…………。フッ、フッ、フハハハハハハッ。さぁ、新しい主よ、さらなる力を得んがため、旅立とうではないか！　まだ見ぬ敵、まだ浴びぬ血を求め…………。

特殊19 「神槍「グングニル」」

Character

ザウ・ヤーム
神槍グングニルをあやつるミスラの騎士。往時はハイドラ戦隊の一員として活躍した。



気高い人格を持つグングニルの声に導かれ、冒険者はトゥー・リアにあるル・オンの庭でザウ・ヤームの魂とめぐり会う。彼女は忠告と祝福をこめて、神槍を冒険者にゆずった。

Check 継承の言葉

ザウ・ヤーム：…………確かにキミはすごそうだ。それだけの槍術があれば、気位の高いグングニルも力を貸す気になるわけだね。だけど、この槍を手に入れた、ということは、キミは神にも匹敵する力を手に入れた、ということだよ。それが何を意味するのか、もう一度よく考えてほしい。でも、おめでとう、よくがんばったね…………。

特殊20 「鬼刀「鬼哭」」

Character

クパルハルパル
禁断の片手刀である鬼哭の前所有者。かつては、忍の道をひたすらに探究する求道者だった。



海蛇の岩窟で冒険者を待っていた鬼哭は、自身の継承を前に、前所有者クパルハルパルの魂に許可を仰いだ。クパルハルパルは忍の道を極めてほしいと、冒険者に鬼哭を託す。

Check 鬼刀を手渡して

鬼哭：ついに、身共を見つけられたな。……おぬしの御陰で、身共は朧なる地より脱することができそうだ。されど、我が主に、ここで御裁可を仰がねばなるまい…………。
クパルハルパル：…………無念である。……ついに、この日が来たというわけか。しかし、ぬしの忍びが腕は拙者に勝る。ぬしの方が鬼哭の所有者にふさわしきこと、頭では分かっておるつもりだ…………。さあ、受け取ってくれ。そして、忍道を極めてくれ。

特殊21 「神刀「天の村雲」」

Character

ノユリ
薔薇傭兵騎士団を率いた女傑。侍の道を究めようと東方で修行し、神刀・天の村雲を継承した。



ホルレーの岩峰にて、冒険者は禁断の両手刀・天の村雲とその前所有者ノユリの魂に出会う。戦いに明け暮れた自身の半生を振り返りつつ、ノユリは神刀を冒険者に渡した。

Check 薔薇の侍

ノユリは、過去世界のサンドリア王国軍に所属する将のひとり。過去世界の戦場では、護国のために天の村雲を振るうノユリの姿を見ることができる。のちに彼女も、ハイドラ戦隊に参加し、デュナミスの闇に捕らわれることに。

特殊22 「神鎚「ミョルニル」」

Character

フェリアスコフィン
北方の大陸から渡来したガルカの僧。転生をくり返しつつ、神鎚ミョルニルを受け継いできた。



聖地ジ・タで冒険者を待っていたのは、800年にわたり神鎚ミョルニルを継承してきたフェリアスコフィンの魂だった。彼の許可を得て、神鎚は冒険者に力を貸すと約束する。

Check 神鎚を継ぐ破戒僧

フェリアスコフィンは、水晶大戦の時代に北方のラゾア大陸から渡ってきた托鉢僧だ。熱心なアルタナ信徒である一方、女神の御心に反する敵に対しては容赦のない人物で、祝詞をあげつつ笑顔で神鎚ミョルニルを敵に振り下ろす破戒僧だとも言われる。そんな彼は、転生のたびにミョルニルを一時的に知人へ預け、800年にもわたってミョルニルを継承してきた。

特殊23 「神杖「クラウストルム」」

Character

ウモンパウモン
禁断の両手棍であり、「煉獄の門を開くカギ」とも言われるクラウストルムの前所有者。



呼び声に導かれ、冒険者はイフリートの釜で神杖クラウストルムとその前所有者ウモンパウモンの魂に会う。ウモンパウモンは不服そうにしつつも、神杖を冒険者に継がせた。

Check 受け継がれた神杖

過去世界において神杖クラウストルムを所持しているのは、ウモンパウモンではなくカイルパイルという人物。カイルパイルはウィンダス連邦軍の宝瓶戦闘魔導師団長を務める魔道士で、古風な物言いと圧倒的な魔法の腕前で知られる。その後、カイルパイルからウモンパウモンへと、クラウストルムは継承された模様。

特殊24 「剛弓「与一の弓」」

Character

ゲッベン
禁断の弓である与一の弓の前所有者。東方の「ナス公」なる人物から、与一の弓を預けられた。



テリガン岬で冒険者を待っていた剛弓・与一の弓は、ゲッベンの魂を呼び出す。ゲッベンの手から冒険者の手に渡った与一の弓は、どこまでも冒険者についていくと語る。

Check 「ナス公」

ゲッベンによると、そもそも与一の弓は、東方で名をとどろかせる弓の名手「ナス公」のものだったらしい。一方、近東地域において、東方諸国の弓の名人として「ヨイチ」という人物の話を聞くことができる。弓の名前から考えると、この「ナス公」と「ヨイチ」は、同一人物の可能性もあるだろう。

特殊25 「名銃「アナイアレイター」」

Character

エルリカ
ハイドラ戦隊の優秀なガンナー。"殲滅者"の名を持つ名銃アナイアレイターを所持する。



名銃アナイアレイターの声に従い、バストゥークの火薬研究所を訪ねた冒険者。そこに現れたエルリカの魂は、銃をあつかう者としての心構えを説き、冒険者に名銃を託す。

Check ガンナーの系譜

名銃アナイアレイターは、バストゥークで銃の量産化に成功した銃匠コンドラト・ゴーゴリの最高傑作とされる銃。当初は、コンドラトの長女である第1黄金銃士隊長エリヴィラにゆずられたが、のちにエルリカに託されたものと思われる。ちなみに、アナイアレイターを手にしたエリヴィラには、過去世界で会うことが可能だ。

特殊26 「魔笛「ギャッラルホルン」」

Character



トゥルナリーヴ

ハイドラ戦隊の従軍楽士。大戦当時は有名だったが、後世に名は伝わっていない。

冒険者が慟哭の谷に向かうと、魔笛ギャッラルホルンとその前所有者トゥルナリーヴの魂が現れた。トゥルナリーヴは冒険者に魔笛を託し、純粋に音楽を奏でる心を忘れないでと言う。



Check 全国ツアーへのいざない

トゥルナリーヴ：楽器は、奏されて初めて真価を発揮するもの。君のような優れた吟遊詩人にもらわれるなら、こいつも幸せだろう。扱いにくい楽器だが、こいつを大切にしてやってくれ。そして、戦いがない場所で、人々を感動させるためだけに奏する余裕も、どうか忘れないでほしい…………。

ギャッラルホルン：…………。……彼はすばらしい奏者だった。さあ、出発しよう。私と君の全国ツアーは、今、始まったばかり…………。

特殊27 「神楯「イージス」」

Character



ペルセウス

サンドリアの名門ヴィルゴ家の入り婿となった騎士。神楯イージスを受け継ぐ。

呼び声に導かれて訪れたギルド桟橋にて、神楯イージスとその前所有者ペルセウスに出会った冒険者。ペルセウスはイージスを冒険者に渡しつつ、仲間を護り抜けと激励するのだった。



Check 神楯で結ばれた夫妻

過去世界でイージスを持つ人物は、ペルセウスの妻であるセラーヌ・I・ヴィルゴ。彼女は夫に領地と家の留守をまかせ、アラゴーニュ地方の在郷騎士を糾合して王都サンドリアに馳せ参じた女侯爵だ。そんな妻セラーヌの出陣にさいして、ペルセウスは彼女に神楯イージスを預けたという。

Column レリック固有のウェポンスキルについて

レリックの武器の修理・強化を第4段階以降まで進めると、武器の種類ごとに固有のウェポンスキルが使えるようになる。これらレリック固有のウェポンスキルは、強力なだけでなく、使用後に「アフターマス(余波)」と呼ばれる効果が発動し、使用者を一時的に強化するのが特徴だ。

なお、第4段階の時点では、いずれかのデュナミス内でなければ、レリック固有のウェポンスキルを使えないという制限がかかる。そのため、レリック武器の真価を発揮するには、最終段階まで強化することが必須と言えるだろう。



←アフターマスと併せて、有用なものが多い。なかには『FF』シリーズに登場した技や魔法と同じ名を持つものも。

◆ **レリック武器の最終段階と固有ウェポンスキルの対応**

武器の種類	最終段階の名前	固有ウェポンスキル
格闘武器	スファライ	ファイナルヘヴン
短剣	マンダウ	マーシーストローク
片手剣	エクスカリバー	ナイツオブラウンド
両手剣	ラグナロク	スカージ
片手斧	ガトラー	オンスロート
両手斧	ブラビューラ	メタトロントーメント
両手鎌	アポカリプス	カタストロフィ
両手槍	グングニル	ゲイルスコグル
片手刀	鬼哭	生者必滅
両手刀	天の村雲	零之太刀・回天
片手棍	ミョルニル	ランドグリース
両手棍	クラウストルム	タルタロスゲート
弓	与一の弓	南無八幡
射撃	アナイアレイター	カラナック

FINAL FANTASY XI ART GALLERY

設定原画ギャラリー

～ボスモンスター＆召喚獣編～



バハムート



ディアボロス

●フェンリル



フェンリル



イフリート



ガルーダ

2008年12月9日追加新クエスト

■サンドリア王国クエスト【北サンドリア】

サンドリアQ76 「木を見て森も見よ」

依頼者 ラミュア

Character



ラミュア
木工ギルドに所属する新米職人。調度品の製作と原木の調査が両立できず、あわてている。

注文された調度品の作成に忙しく、木工ギルドが定期的に行なっている樹木の植生調査に手がまわらないラミュア。彼女の依頼を受け、冒険者はこの調査を代行することに。



↑冒険者がジャグナー森林の調査を終えてもどると、ラミュアは木工訓練用の斧をくれた。

Check 産地偽装?

ラミュアから頼まれる植生調査とは、ジャグナー森林で樹木を伐採してサンプルを取り、伐採地を記録したうえで持ち帰るというもの。このとき、自分で伐採をせずに競売などで原木を調達すると、伐採の記録がついていないことに気づいたラミュアに「産地偽装じゃありませんよねっ?」と言われ、受け取りを拒否されてしまう。

■アトルガン皇国クエスト【アトルガン白門】

アトルガンQ60 「炎熾す鎌」

依頼者 ファリワリ

関連 アトルガンQ26 「水和ぐ盾」(→P.366)

Character



ファリワリ
五蛇将の詩を製作した詩人。しかし、最近は人気低迷中。



ガダラル
「炎蛇将」の名を持つ五蛇将のひとり。内通の嫌疑をかけられる。



シャヤダル
ガダラル付きの副官。誤解されがちな上官を心配する。



マルザーブ
皇国軍の将軍。ガダラルを査問会議にかけようとする。



シャイーハ
東方の密偵。かつては、ガダラルの部下だった。

ファリワリと話していた冒険者は、炎蛇将ガダラルの副官シャヤダルと出会う。なんでもガダラルが内通の嫌疑をかけられ、冒険者にその無実を証明してほしいらしい。調査をはじめた冒険者とファリワリは、ゼオルム火山で不審な行動をとるガダラルを目撃したうえ、謎の死体遺棄事件に巻きこまれ、内通を調査するマルザーブ将軍の詰問を受けるハメにおちいる。

その場をごまかした冒険者たちに話を聞いたシャヤダルは、一連の事件がガダラルをハメるワナではと疑い、再度ゼオルム火山の調査を依頼。向かった火山で待ち受けていたのはシャイーハ――かつてのガダラルの部下であり、彼に命を救われ東方に亡命した密偵だった。彼女は上官マルザーブの命を受け、ガダラルを力ずくで東の国へ亡命させるつもりだと話す。それを聞いたガダラルはシャイーハを一騎討ちで破り、彼女もろともガダラルを謀殺しようとするマルザーブのワナも打ち払って、内通の疑いを晴らすのだった。



↑シャイーハは、命の恩人であるガダラルに、東方への亡命を勧めた。



↑じつは東方の間者だったマルザーブ将軍に、ガダラルの怒りの炎が炸裂する。

Check シャイーハとガダラル

かつて東方戦線で、シャイーハは自分のミスにより部隊を壊滅させてしまった。そのとき助け船を出したのが彼女の隊長であり、東方軍に羅刹と恐れられたガダラルだ。彼は「自分を人質にして東の国に亡命すれば命だけは助かる」とシャイーハを説得。そのおかげで、彼女は命を救われたどころか東の国でしかるべき地位まで手に入れた。だからこそシャイーハは、ガダラルの亡命のお膳立てをするマルザーブのくわだてに乗り、内通のウワサを流したり、亡命の可否をかけてガダラルに一騎討ちを挑んだりと尽力したのだ。

Check 人気回復の秘訣

ファリワリが今回の件に首を突っこんだのは、彼の歌をマネする詩人たちに人気を奪われたから。事件を通して創作した炎蛇将の歌もすぐ盗用されてしまうファリワリだったが、ガダラルの協力で人気を取りもどすことに成功する。



↑魔法の花火で場を盛り上げ、こっそりとファリワリを助けるガダラル。

2009年4月9日追加新クエスト

ジュノ大公国クエスト【ジュノ下層】

ジュノQ77 「ヨバクリのかばん4」～「ゴウツバクリのかばん」

依頼者 ブラフニクス

関連 ジュノQ41 「ヨバクリのかばん1～3」(→P.312)

Character



ブラフニクス
冒険者のバッグを大きくしてくれる、ゴブリンの職人。「ジャンク屋マックビクス」に滞在中。

“ヨバクリ”な冒険者のバッグをさらに拡張し、最高の一品に仕上げてやると言うブラフニクス。冒険者は指定された4種の品を届け、バッグを拡張してもらった。



⬆これ以上ないほど大きなバッグを手にした冒険者は、伝説の「ゴウツバクリ」と呼ばれる。

Check 伝説の欲深

このクエストをコンプリートすると、冒険者のバッグはなんと80個ものアイテムを収められるようになる。これほどまで物品を貯めこむのは、ゴブリンにとって伝説級の欲深さらしく、ブラフニクスは「ヨバクリを超えた、伝説のゴウツバクリ……！」と、ごうつく張りな冒険者に驚愕するのだ。

過去世界クエスト【サンドリア王国】

連続クエスト 過去世界Q42 ▶ 過去世界Q43

少年たちの戦争(→P.375)

戦争という厳しい現実に触れ、それぞれに成長をとげていく少年騎士たち。そんな彼らを翻弄するかのように、水晶大戦は激しさを増していく。

過去世界Q42 「名誉の代償」

依頼者 ラーアル

関連 過去世界Q07 「それぞれの死地へ」(→P.377)

Character



シラヌス
鷲獅子騎士団の一員。「騎士」に強いあこがれを抱いている。



マシェーグ
鷲獅子騎士団の一員。兄シラヌスとともに、騎士になろうと奮闘。

鷲獅子騎士団のロロンの頼みで、冒険者はジャグナー森林で鉄羊騎士隊とともに行動中のラーアル、シラヌス、マシェーグに食料を届けた。差し入れを喜び、本隊との合流を目指す少年たちは、その途中、オーク軍が恐獣ベヒーモスを使いタブナジア陥落を謀っていると知る。恐獣がパシュハウ沼経由で輸送されると聞いたラーアルは、自分は王都へ報告に行くからと、パシュハウ沼に展開する赤鹿騎士隊のもとへシラヌス兄弟を送り出す。オークの追っ手を倒した冒険者は先に赤鹿隊と合流し、隊に同行するエグセニミルと再会。隊長アルフォニミルに事情を話していると、そこにシラヌスたちが到着する。マシェーグは「ベヒーモスはパシュハウ沼ではなく、ジャグナー森林を通る」という新たな情報を一同に告げた。



⬅ゾッグボッグの進言で、ベヒーモスをタブナジア攻略に送り出すオーク軍。



➡マシェーグは重傷を負いながらも、王国の騎士としての務めを果たす。

Next Page

Check 王殺しの大将

Character



キングスレイヤー・ドッグヴデッグ
王殺しのドッグヴデッグ。オーク帝国軍の禿鷲軍団をたばねる大将。

このクエストでは、暗躍するゾッグボッグが、オーク軍の二大巨頭のひとりドッグヴデッグをうしろ盾にしていることが判明する。ドッグヴデッグは、先代のサンドリア国王グランテュールを単身で暗殺した猛者として知られており、過去世界Q05「ちいさな勝利、ひとつの決意」で描かれるように、エグセニミルにとっては母を殺した仇でもあるのだ(→P.376)。

Check 迫る“その時”

ゾッグボッグがベヒーモスの投入を提案したのは、それと引きかえにタブナジア攻略中の禿鷲軍団の精鋭を手元にもどすよう、ドッグヴデッグに勧めるため。その理由としてゾッグボッグは、「まもなくタブナジアは、謎の爆発によって大陸と分断される」という、過去世界の者には知りようのない“史実”を口にするが？

過去世界Q43「不帰の道程」

依頼者 シラヌス

王都に帰還した冒険者は、ラーアルを保護したロンジェルツからアルフォニミル宛の手紙を託され、赤鹿騎士隊に再度合流した。手紙を受け取りつつ、タブナジアの救援へ向かうと言うアルフォニミル。エグセニミルは、マシェーグの働きをムダにできないと、隊を脱走してしまう。

エグセニミルを追いかけ、ジャグナー森林にやってきた冒険者とシラヌスは、エグセミニルがゾッグボッグのワナにかかり、森の地下に広がる洞窟へ引きずりこまれるのを目撃。洞窟内へと侵入した冒険者たちは、ゾッグボッグにあやつられたベヒーモスを倒してエグセニミルを救い出す。さらに一同はゾッグボッグを地上にて追いつめるも、偶然居合わせたドッグヴデッグの精鋭部隊に包囲されてしまった。母の仇ドッグヴデッグを前にして、無謀にも戦いを挑もうとするエグセニミル。そのとき、アルフォニミル率いる赤鹿騎士隊が現れ、オーク軍を蹴散らすのだった。



←エグセニミルを「未来」の仇と呼ぶゾッグボッグ。その真意とは……？



➡アルフォニミルの赤鹿騎士隊は、ドッグヴデッグの精鋭とも互角に渡り合う。

少年たちの戦争　*to be continued*

Check 古き戦友の示唆

エグセニミルの脱走後に、旧友ロンジェルツの手紙を読んだアルフォニミル。そこには、タブナジアの救援ではなくベヒーモスの輸送阻止へ向かうようにと書かれており、アルフォニミルは疑問を感じつつも手紙に従って、息子たちの危機に間に合った。ロンジェルツがこのような手紙を出したのは、戦略的な意味もあるが、それ以上に、ムチャをするであろう少年騎士たちを守りたかったからだ。

Check 時を越えた怨讐

過去世界Q05「ちいさな勝利、ひとつの決意」で、エグセニミルのことを自分の氏族の仇と呼んでいたゾッグボッグ。彼はこのクエストでもエグセニミルのことを、家族を手にかけた「未来」の仇と呼ぶ。その口ぶりからは、ゾッグボッグもまた、冒険者と同じく時代を越えてきた人物であるかのように感じられる。

■過去世界クエスト【バストゥーク共和国】

連続クエスト　過去世界Q44 ▶ 過去世界Q45

無知と憎悪と(→P.379)

ガルカによる内乱事件を経て、ひとつにまとまったかに見えたバストゥーク。その平穏を破るように、血塗られた旋風がふたたび吹き荒れる。

過去世界Q44「旋風、再び」

依頼者 クララ

関連　過去世界Q17「隠滅の炎」(→P.381)

かつて首府をふるえ上がらせたガルカの殺人犯「黒鉄の旋風」。ふたたび彼の犯行とおぼしき連続殺人が起こるなか、内乱事件の責任を取って権限を剥奪されていたミスリル銃士隊は、冒険者とともにその捜査に駆り出されることに。犯人の潜伏先がブンカール浦の柴笛の滝だとつかんだ冒険者たちは、事件を捜査していた第1鋼鉄銃士隊と一緒に現場へと急行。「黒鉄の旋風」を投降させようとクララが説得にあたるも、彼は鋼鉄銃士の不用意な動きに逆上し、クララに襲いかかった。クララがやむなく振るった剣を受け、「黒鉄の旋風」は滝つぼに落ちて消息不明となる。



←第1鋼鉄銃士隊隊長バルトロメウスと、捜査会議を行なうミスリル銃士たち。



➡「黒鉄の旋風」を説得するクララだが、鋼鉄銃士隊のせいでその努力もムダに。

Next Page

Check「黒鉄の旋風」

「黒鉄の旋風」とは、バストゥークの伝説的な殺人犯。彼は政府高官のみを狙い、遺体の額に特徴的なキズを残していくことで知られた。「黒鉄の旋風」の活動は数年前を最後に確認されていなかったものの、今回の連続殺人事件でも被害者の額にキズが残されていたため、彼の犯行とされたのだ。

Check ミスリル銃士隊の苦境

このときミスリル銃士隊は、ファイブムーンズが内乱を主導した責任を取って、大統領の警護からはずされている。かわりにその任にあたっているのが第1鋼鉄銃士隊だが、工務省のエリート部隊の彼らはミスリル銃士隊に対抗意識があるらしく、権限を剥奪されたミスリル銃士隊に皮肉を言う。

過去世界Q45 「栄誉と背反」

依頼者 ニコラウス

　首府の大工房を訪ねた冒険者は、ミスリル銃士隊の詰め所に通された。銃士たちと冒険者の前で「黒鉄の旋風」の最期を報告したクララは、この功績によりミスリル銃士隊の権限が回復されたことを通達。彼女は改めて大統領警護の任を拝命すべく、ザイドをともなって大統領府に向かう。

　一方、ガルカの同朋として「黒鉄の旋風」の死に釈然としないものを感じたファイブムーンズと、「黒鉄の旋風」がなぜいまさら事件を起こしたのかと動機が気にかかるニコラウスは、現場を調査するため冒険者とともにブンカール浦を訪れた。すでに周辺を調べていたフォルカーとも合流した一同は、不審なアーリマン族の魔物を発見する。それを追跡し、付近の洞窟で襲ってきた魔物を退治する冒険者たち。ニコラウスは、敵が自分たちの姿に変化したことや、攻撃したときの手応えから、先に消息不明になった「黒鉄の旋風」がこのアーリマンの化けたものであり、クララはそれに気づいていながら自分たちにあえて黙っていたと推理。冒険者とフォルカーは、ただちに大工房へと帰還する。



⬆ブンカール浦の現場を調べていた冒険者たちは、姿を変えるアーリマンの群れに襲われる。



⬆大統領府を訪ね、プリーンの前にひざまずくクララとザイドだったが……。

無知と憎悪と　*to be continued*

Check いくつもの疑問

「黒鉄の旋風」の死について、ファイブムーンズの疑いがガルカとしての感傷からきているのに対して、ニコラウスの疑念は現実的なもの。ニコラウスは、事件の発生当初から「数年前に活動を止めた黒鉄の旋風がなぜふたたび動き出したのか」「政府高官の命を狙うなら内乱事件のときのほうが都合は良かったのに、なぜ"いま"なのか」と、疑問を感じていた。さらに、アーリマンを退治したあとには、クララの行動にも不審なものを感じるニコラウスだが？

Check クララとザイド

　大統領府に向かう途中、クララとザイドは、互いの信頼関係を確かめ合うように、ザイドが銃士隊に入った当時のことを話す。そのときザイドは、「私は隊長のおかげで人になることができた」と、クララに恩義がある様子を見せる。



⬆ふたりは、バストゥークの発展と平和のために働くと誓い合った仲だった。

過去世界Q46 「ジュエラーの涙」

依頼者 ワヒッド

Character



ワヒッド
バストゥークで商売している宝飾商。お金に目がない。



スウァンチェ
腕の良い彫金師。商売のことしか考えない夫ワヒッドに心を痛める。

　冒険者に宝石を調達してもらうも、意見のちがいから妻スウァンチェとケンカしたワヒッド。そのまま行方不明になってしまった妻を探してくれと彼に頼まれた冒険者は、パルブロ鉱山の出口近くで息を引き取っていたスウァンチェと、彼女のものらしい空の指輪を発見した。首府にもどった冒険者は、スウァンチェの置き手紙を見つけていたワヒッドに、彼女の死と指輪のことを報告。ワヒッドは妻の気持ちにようやく気づき、悲嘆に暮れるのだった。



⬅お金のことばかり言う夫に、苦言を呈するスウァンチェ。



➡幸せだったころの妻と自分を思い出し、涙するワヒッド。

Check スウァンチェの思い

　お金にこだわるワヒッドに対して、高価な細工をするよりも、伝説の宝石を使ってみんなに夢を与えるような仕事がしたいと言うスウァンチェ。彼女がそう考えるのは、ワヒッドが結婚当時にくれた空の指輪にまつわる逸話を知ったからだ。台座に何もはまっていないこの指輪は、伝説の宝石をはめると、ふたりを一番幸せなときにもどしてくれるらしい。一番幸せだったときのようにワヒッドとふたりで力を合わせ、戦争に暗く沈む人々に夢や希望を与えたい……スウァンチェはそう思ってひとりで伝説の宝石を探しに出かけ、クゥダフ兵の手にかかって、帰らぬ人となってしまったのだ。

　ちなみに、ここで登場するワヒッドは、バストゥークQ03「セイレーンの涙」の依頼者ワヒッドと同一人物(→P.251)。

■過去世界クエスト【ウィンダス連邦】

連続クエスト　過去世界Q47 ▶ 過去世界Q48

魔法の国と大自然の娘たち(→P.382)

数々の激戦をくぐり抜けたウィンダス連邦軍だったが、その戦力は大きく減衰していた。そんな戦況を覆すべく、最後の秘策が動き出す……。

過去世界Q47「朔北の爪牙」

依頼者　ロベルアクベル

関連　過去世界Q25「淑女たちの饗宴」(→P.384)

ミスラ傭兵団とともに、天の塔を訪ねた冒険者。待っていたロベルアクベルはアルタナ連合全軍の窮状を語り、起死回生の策として、闇の王の本拠地である北方への進攻作戦が展開中だと明かした。そして、北方進攻軍と合流すべく、まずはサンドリアへ向かえとコブラ傭兵団に指示する。

サンドリアに到着したウィンダス軍だが、北方で勝手に戦っているシャントットたちから急報が入った。獣人の大規模な別動隊が、ウィンダス方面に向かっているというのだ。ロベルアクベルは北方進軍のために自身の手勢を残す一方、レコとコブラ傭兵団には別動隊の迎撃を命じた。

レコの提案で、敵の耐魔法装備を打ち破る武具を連合軍の物資から調達した冒険者も、カルゴナルゴ城砦に入城。アナコンダ傭兵団をはじめとするほかのミスラ傭兵団と協力し、現れた闇の王親衛隊とヤグード教団軍の奇襲を何とかしのいだが、激戦の代償として、カルゴナルゴ城砦は機能の大半を失ってしまう。



⬆城砦を死守するため、冒険者、レコ・ハボッカ、おもだったミスラ傭兵団団長たちが結集。

Check 現れた虹の子

今回の戦いで、獣人血盟軍の聖都ウィンダスへの侵攻を阻止できたものの、カルゴナルゴ城砦は陥落同然となり、ミスラ傭兵団も甚大な被害を受けてしまう。その惨状を見やるレコ・ハボッカの前に現れたのは、なんと霊獣カーバンクル。しかも彼らは旧知の仲らしく、「ついにこの時がきた」と、何事かを確かめ合う。



⬆「本当はもっと早くこうなっていた」とつぶやくカーバンクル。

過去世界Q48「隠者と神獣と」

依頼者　レコ・ハボッカ

関連　ウィンダスM4-1「魔晶石を奪え」(→P.106)

Character



星の神子
ウィンダスの最高指導者。「真実」が書かれた神々の書を持っている。



カラハバルハ
目の院院長。地下室にこもり、「偉大なる獣」を従える術を研究中。

聖都で再会したレコ・ハボッカに、天の塔へと招かれた冒険者。ふたりは星の神子と面会し、彼女の仲介で目の院院長カラハバルハとの出会いを果たす。カラハバルハは、ウィンダスの滅びを回避するために偉大なる獣フェンリルを従える研究をしているらしく、フェンリルを捕らえるのに必要な魔法の鎖「グレイプニル」の断片を探してくるよう冒険者に依頼。時代を行き来した冒険者は、3つにわかれていたグレイプニルの断片を見つけ、天の塔に届けた。喜んでみせるカラハバルハの様子に、彼の決死の覚悟を見抜いていたロベルアクベルは、「貴下には生き延びてほしい」と口にする。



⬅カラハバルハの研究を恐れながらも、彼に協力する星の神子。

Check 元帥と隠者

このクエストでは、現代のウィンダスで救国の英雄とされているカラハバルハが登場する。ウィンダスミッションで明かされるように、水晶大戦当時、彼は己の死を承知で、ある秘策を実行してウィンダスを滅びから救った人物。彼の秘策は、当時は星の神子さえも知らなかったにもかかわらず、ロベルアクベルはカラハバルハの死の覚悟に気づいているばかりか、彼を死なせずに国を救いたいとまで言うのだ。そんなロベルアクベルに対して、カラハバルハは「あなたはいったい誰なのか」と、その正体を怪しむ様子を見せる。



⬆「自分は今度こそ彼の人を救いたいだけ」とロベルアクベルは言うが？

魔法の国と大自然の娘たち　*to be continued*

追加シナリオシリーズ始動!

ヴァナ・ディールでの新たな冒険を描く「追加シナリオシリーズ」が、ついにサービス開始! このシリーズは、既存エリアの物語をさらに深く掘り下げるもので、2009年4月に配信がはじまった『石の見る夢』を筆頭に、『戦慄! モグ祭りの夜』『シャントット帝国の陰謀』の計3編がリリースされる予定だ。

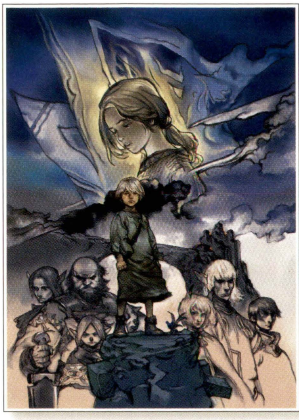


Illustration : Katsuya Terada

石の見る夢™

ヴァナ・ディール最終頌 魂の返歌

ある日突然、ジュノ上空に巨大なクリスタルの残響が出現する。

ほどなく各地で発生する重大な異変の数々。

ヴァナ・ディールの森羅万象を司る「クリスタル」の謎の根源に迫るべく、
冒険者の新たな旅が始まる!

Illustration : Jun Suemi



戦慄!モグ祭りの夜™

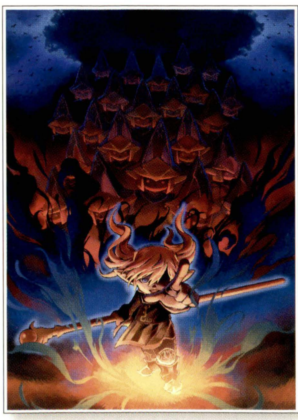
ヴァナ・ディール史上最小の作戦

「それは、なんてこともない、一滴の雨漏りから始まったクポ…」

老朽化したモグハウスに端を発する怪現象の数々。

「それがおそるべき悪夢の始まりだったとは、神ならぬモグの
知る由ではなかったクポ…」

Illustration : Fumio Minagawa



シャントット帝国の陰謀™

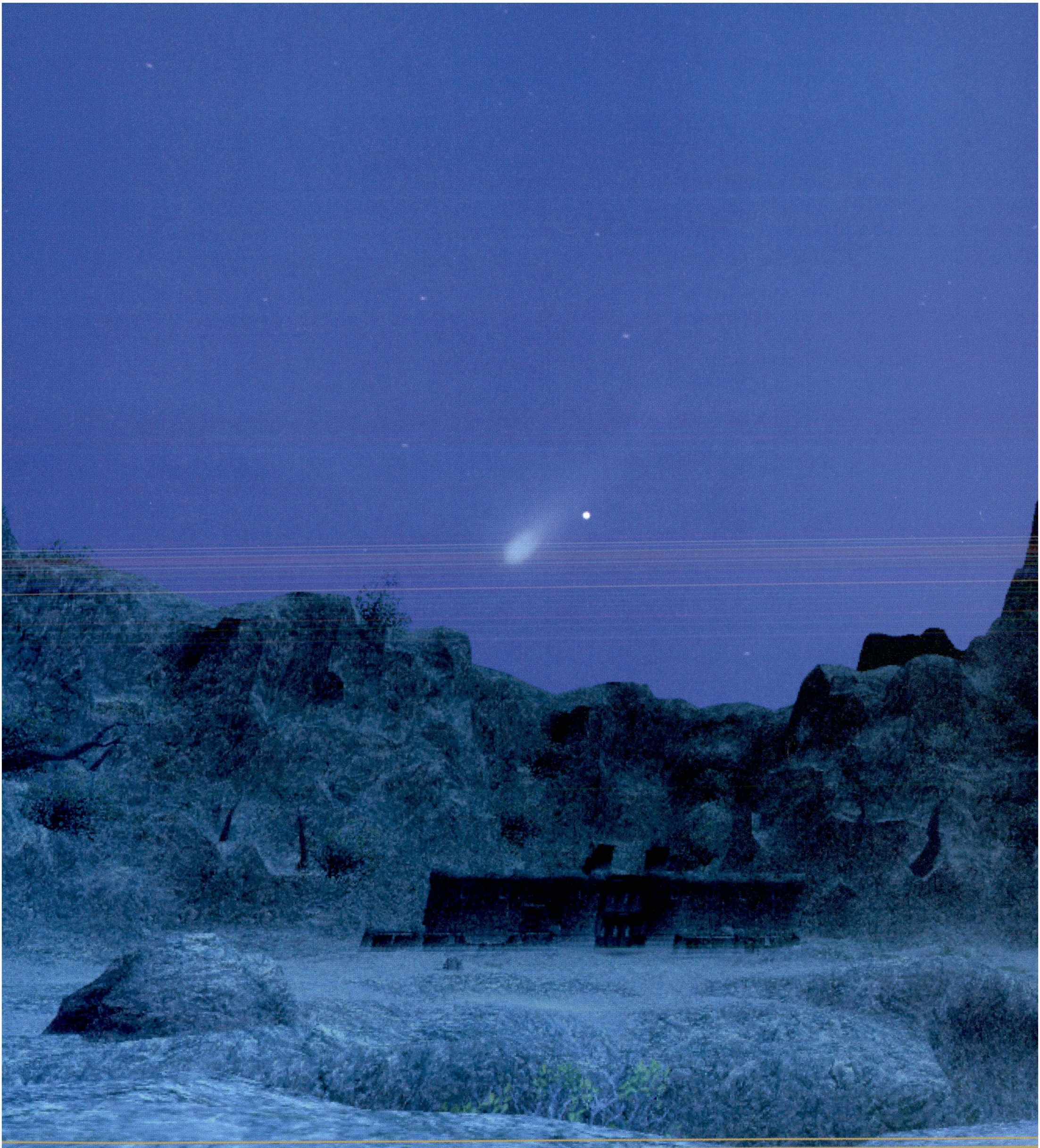
ヴァナ・ディール史上最凶の作戦

行方不明になったシャントット博士がウィンダスに戻ってきた。

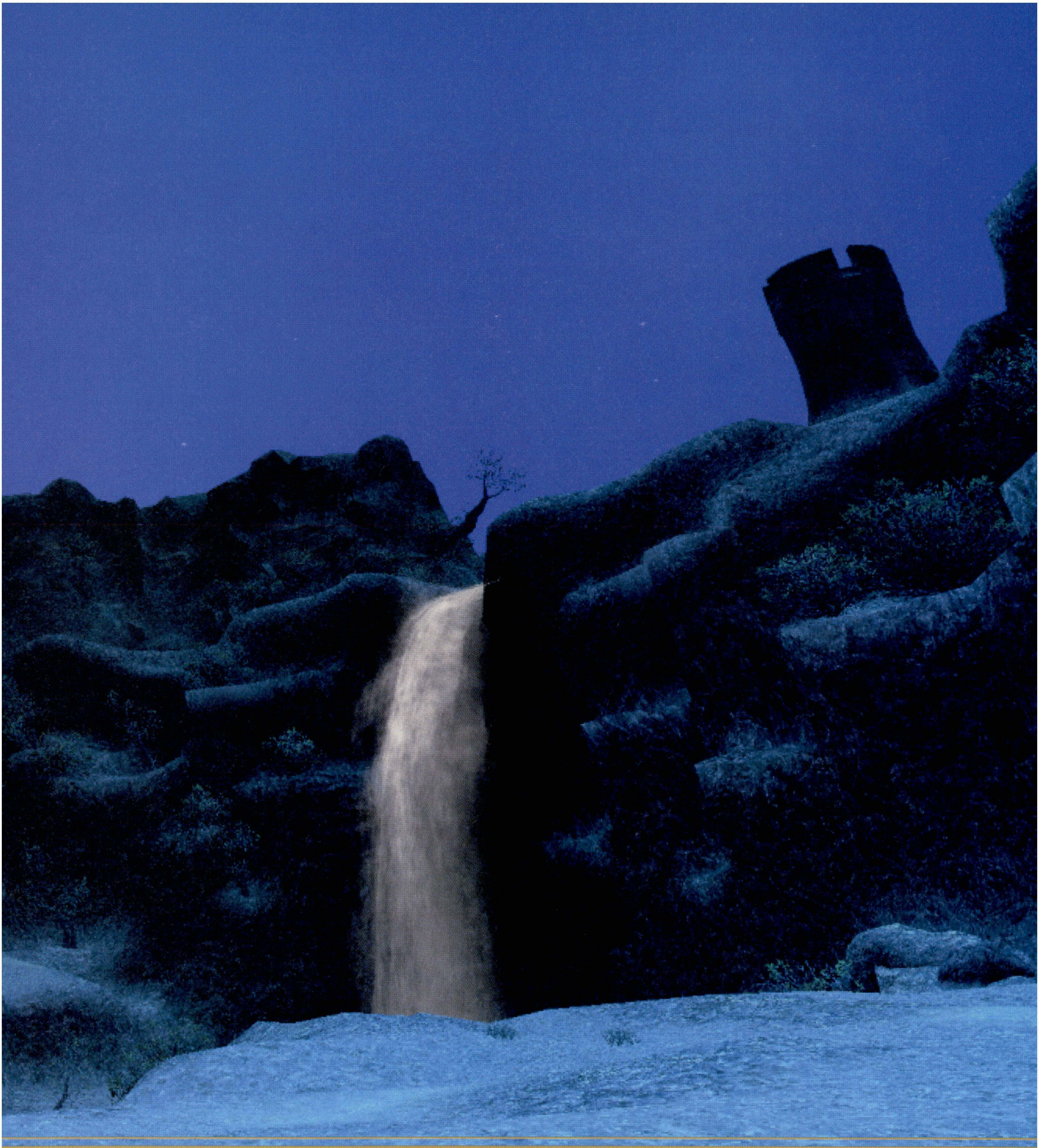
戻った彼女は持ち前の邪悪度をさらに倍増させ、
「シャントット帝国」を築いて世界に宣戦を布告!

いったい彼女に何が起こったのか?

冒険者を驚愕の真相が待ち受ける!



Chapter 4



ULTIMANIA GUIDE

アルティマニアガイド



ヴァナ・ディールの生き字引

岩尾賢一 Q&A

『FFXI』全体の世界観担当として、当初からシナリオや設定に関わってきた岩尾賢一氏。ヴァナ・ディールの生き字引とも言われる氏に、『FFXI』の秘められた設定や作品に対する思いを、Q&A形式でうかがってみた。

Q 岩尾さんは『FFXI』の世界設定を担当されていますが、具体的にはどのような部分に携わっているのでしょうか?

岩尾　『FFXI』全体のシナリオや設定の監修という名目で、ゲーム内外のさまざまな要素をつなぎ合わせる仕事をしています。具体的には、エリアやアイテム、モンスターやNPC、技名、合成といったゲーム全般の設定や名称を決めたり、登場するNPCの装備のコーディネートのほか、生い立ちや性格などを考えたりしています。ほかにもゲーム内では、イベントのプロットとセリフの執筆・監修、バトル系企画の仕上げ。ゲーム外では公式サイトのトピックスなどの監修、出版物や関連商品用の設定の執筆や監修なども手がけています。平たく言うと、雑用係ですね(笑)。

Q 「『FF』シリーズのMMORPG(多人数同時参加型オンラインRPG)」を作るうえで、"『FF』らしさ"を意識していたのはどのあたりですか?

岩尾　私は、革新性こそが『FF』の魅力だと思っています。ですから、「世界観もいままでにないものを」ということをひとつの目標にしました。もちろん、『FF』シリーズの伝統も大切ですから、魔法やアイテムなどの名前は『FF』らしいものに落としこんでいますし、クリスタルも重視しています。ただ、それまでの『FF』シリーズだと、クリスタルは世界の中心にいる神様のようなイメージであつかわれることが多かったのですが、今回は「世界中に普遍的に浸透している存在であってもいいんじゃないか」と考えて、クリスタルを合成に使うアイテムと位置づけました。一見、クリスタルの地位を落としたように見えるかもしれませんけど、そこに暮らす人々がつねにクリスタルを身近に感じている世界という形で、その存在を強調しているんですよ。

Q ヴァナ・ディールには多様な文化圏が存在しますが、プレイヤーの出発国となるアルタナ三国は、どのような方向性で作られたのでしょうか?

岩尾　『FF』シリーズは、作品ごとの世界観におのおのちがった魅力があり、それぞれにファンのかたがいらっしゃいます。そういった幅広い層のみなさんの受け皿として、三国という設定を活かそうと考えました。それで、文化レベルを近世・中世・古代にしたり、政治形態を王制・共和制・神権政治にしたりと、3つの国を差別化しています。ほかにも、大きな部分では、石造、木造といった各国の建材のチョイスや、建物や広場の配置。小さな部分では、ショップで売っている武器や食べ物、魔法のあつかいまで、ありとあらゆる形で国ごとの産業・文化・風土の差を強調していきました。三国のどれかを自分の故郷として好きになっていただけていたら、とても

うれしいですね。

Q　プレイヤーキャラクターとなる人間5種族の設定は、どんなコンセプトだったんですか？

岩尾　それぞれの種族にキーワードがありまして。たとえばヒュームなら、現実の人間と似た「ベーシック」で「多様性」を持つ種族だと考えました。エルヴァーンは、「背が高い」と「行動派」。タルタルは「かわいくてちんまり」していて、そこに「ちょっとずる賢い」部分が入ってますね(笑)。ミスラは「すばしっこいネコ娘」で「エロかっこいい」感じがいいなと。ガルカはシルエットを「巨漢の力持ち」にして、その外見を裏切るように「思慮深い」性格にしました。ただし、これはあくまでも最初に考えた種族の傾向であって、実際にはいろんなタイプのキャラクターがいますし、それで良いと思っていますが……。

Q　人間5種族にまつわる制作初期段階でのエピソードがあれば、お聞かせください。

岩尾　タルタルという名前は、じつは開発初期の仮称のつもりでした。当初、タルタルには「いつもチョコボに乗っている騎鳥民族」という設定があって、その時点では現実の歴史上に存在した騎馬民族の名前を仮称として拝借していたんです。のちに騎鳥民族の設定はなくなりましたが、名前は「声に出したときの響きがかわいいから、このままにしよう」との意見が多くて、正式に採用しました。それに合わせて、タルタルの命名法則も韻を踏むようにしたんです。

Q　人間に対する敵としてさまざまな獣人が登場しますが、彼らのバリエーションを作るうえで苦労したことはありますか？

岩尾　獣人たちについては、それほど苦労はありませんでした。私は歴史上に現れたさまざまな民族の思想や文化などの要素を思い描いて、「時代や地理で断絶しているこの民族とこの民族が出会っていたら、ちがった文化が生まれていたかも」とよく妄想するんです。それを、獣人の設定を作るときに応用したので、意外にパッと思いついたものが多かったですね。

Q　クォンやミンダルシア大陸に登場する獣人たちはどのようにして決まったのでしょうか？

岩尾　『ジラートの幻影』までに登場する獣人は当初から考えていました。おもに気をつけたのは、トータルでのバランスですね。大別すると、オークやゴブリンといったファンタジーの定番種族、『FF』シリーズでおなじみの種族、クゥダフやヤグードなどの『FFXI』オリジナルの種族の3種を配しています。オリジナルの種族に関しては、いないとさびしいのですが、多すぎると違和感を覚えるプレイヤーさんもいらっしゃるだろうと思って気を使いました。種族名については「トータスマン」や「バードマン」といった混合名称が個人的に嫌いだったので、オリジナルのものにしましたね。

Q　近東地域に登場する獣人たちは、どのような基準で決まったのでしょう？

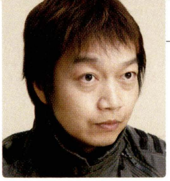
岩尾　こちらも、ファンタジーの定番だけどまだヴァナ・ディールに登場していなかったトロール、名前こそオリジナルですがリザードマンという定番要素を持ったマムージャ、『FF』シリーズでおなじみのラミア、オリジナル種族のキキルン、といったバランスにしました。キキルンが人間の生活と密着した設定になっているのは、人間と獣人の関わりかたとして、大戦の歴史を経た中央二大陸での関係とはちがう形があってもいいのではと思ったからです。アトルガンの人たちは一部の獣人蛮族と戦争をしていますけど、「獣人だから敵だ」とひとまとめにとらえているわけではないんですね。

Q　獣人のノートリアスモンスターには独特の肩書きを持つ者が多く、過去世界ではちがう肩書きを名乗っている者もいますが、このような設定になった理由を教えてください。

岩尾　獣人の名前は、私やローカライズのスタッフが考えています。過去世界で肩書きがちがう者がいるのは、20年以上の時間が経過したことによる変化を見せようと意図したからですね。わかりやすいところでは、過去世界のクゥダフに「勇者狩りのゴ・ブ」というキャラクターがいます。彼は水晶大戦当時、「オレは敵の勇者をこんなに倒した」と周囲に吹聴していたんですけど、現代では大戦の検証が進み、化けの皮がはがれてしまって「ほら吹きゴ・ブ」と呼ばれるようになっているんです。名前のなかにも、そういったドラマを仕込んでいるので、気づいていただけるとうれしいですね。

Q　公式サイトで展開されていたヴァナ・ディールの新聞「ヴァナ・ディール・トリビューン」は、どのようにして作られていたのですか？

岩尾　トリビューンは、私と専属スタッフ2名の計3名で書いていたんです。私とスタッフでプロットを出し合って、各執筆者が記事を書いたあとに、もう一度私のほうで監修と校正をする流れでした。ただ、私の場合は開発業務と並行しての編集作業だったので、スタッフのみんなが退社した深夜に、コソコソと作っていたのを思い出します(笑)。世界観を描いたものをゲームの外で発信する意義があるのかという声もありましたが、いつかきっと『FFXI』の財産になると信じて書いていましたね。



プランナー
岩尾賢一
Kenichi Iwao

『FFXI』シリーズ全般の世界設定を担当。西洋の文物、とくに甲冑が好きとのことで、今回はコレクションのごく一部をお持ちいただいた。
代表作：『パラサイト・イヴ2』『アインハンダー』



「『FFXI』の仕事をしているときは本当に幸せなんです」

実際、連載小説の『修道士ジョゼの遍歴』や『動物のお姉さん』は、『アルタナの神兵』で活かすことができましたし、作っておいて良かったなと思います。

Q 「ヴァナ・ディール・トリビューン」上で連載されていた小説『ヴァナ・ディールの女たち』について、何かエピソードはありますか?

岩尾 『ヴァナ・ディールの女たち』は、トリビューンの女性スタッフのひとりから「エリアごとのNPCの裏話を、冒険者ではない視点から描いてみたい」と提案されたことがきっかけではじまった企画なんです。それ以前に、私も同様の視点で、その他Q02「ある冒険者の足跡」のアイアンハートの石碑としてエリアの裏話を入れてはいましたし、冒険者とはちがった視点からヴァナ・ディールを表現するのには賛成だったので、書いてもらうことにしました。実際、主人公のカウフマン氏が諸国を漫遊するなかで作っていった設定も多くて、のちにいろんなイベントで役立ちましたね。ただ、『ヴァナ・ディールの女たち』は全30話もありますが、当初はあんなに長期連載をする予定ではなかったんです。しかも、つじつまよりも描きたいことを優先したので、カウフマン氏の旅程にはいささか奇妙になっている部分があります(笑)。

Q 『FFXI』を制作してきたなかで、もっとも思い出深い出来事をお聞かせください。

岩尾 アメリカのアナハイムで「Fan Festival 2007」が開催されたとき、ヴァナ・ディールの歴史講座を行なうことになって、はじめてプレイヤーのかたがたと直接お話しできたんです。そのときのみなさんの熱い反応には、本当に感激しましたね。歴史講座の企画は、「書籍などでヴァナ・ディールの歴史がわりと知られている日本のプレイヤーのかたと、そういった媒体のない北米のプレイヤーのかたでは、知識に大きな差があるのではないか」という懸念から決まったものなんです。その状態で、過去の世界が舞台である『アルタナの神兵』がはじまると、シナリオを楽しめるレベルが日米で大きくちがってしまうでしょうから、何とかしたいと思いまして。ただ、正直に言うと、はじめは私自身「退屈なテーマじゃないかな」と不安だったんです。でも、講演では歴史のページをめくるたびにみなさんが一喜一憂してくださって、そんな心配は吹き飛びましたね。本当にありがたいなと思った瞬間でした。

Q ご自身で作った設定を『FFXI』に反映するとき、どんなことを意識していますか?

岩尾 核心はあえて言葉で描かず、そのまわりの事象から全体像をおぼろげに見せるようにしています。通常のRPGなら世界の謎や秘密をストレートに描くことが多いですが、MMORPGの場合、冒険の舞台となる世界はプレイヤーのみなさんが活躍し、生活しつづける場ですから、そこに完全な答えを示すなんておこがましいし、つまらないと私は思っているんです。それに、設定や物語上の疑問について、遊んでわかる事実からいろんな解釈をしていただいたほうがおもしろいと思いますしね。

Q キャラクター数が200万人を突破しましたが、現在の人気をどう受け止めていますか?

岩尾 うれしい反面、怖いですね(笑)。それだけたくさんの人たちが多様な価値観と知識を持って遊んでいらっしゃるわけですから、「不備があってはならない」ということで頭がいっぱいです。実際、武器の名前をつけるにしても、私の知識なんて軽く超える博識な人たちも見て

いると思うと、その人たちをがっかりさせたくないという一心で、たくさんの本を買いこんで徹底的に調べてから決めています。ですから、「つまらなかった」との感想が届くとドーンと落ちこみますし、楽しんで遊んでくださっていることがわかると本当にうれしくなりますね。みなさんからのそういった反響が、開発者にとってはエネルギー源になりますので、いろいろと不満な点もあるとは思いますが、これからも遊んでいただいて、ご意見を聞かせていただけたら幸せです。

Q　プレイヤーのかたには、『FFXI』をどのように楽しんでもらいたいですか？

岩尾　みなさんに、自分なりの楽しみかたを見つけていただけたらと思いますね。そのために、これからもたくさんの遊びの可能性がある場を提供すべく、努力したいと考えています。たとえば、合成を入れようと言い出したのは私なんですが、「難しい要素だし、必要ないんじゃないか」と不安がる声もありました。でも、プレイヤーさんが遊べることを最初からたくさん用意したくて、どうにか入れてもらったんです。かぎられた世界ですけど、できるだけ自由に遊んでいただきたいという思いはつねにありまして、そういう意味では、『FFXI』の二次創作物を作って楽しんでくれるのは本当にうれしいですし、「どうぞ自由にやってください」とエールを送りたいくらいですね。そんなふうにして生まれたものは、そのプレイヤーさんが自分なりにヴァナ・ディールの価値観を見いだして、創作物にまで高めてくださった結果なわけですから、開発者冥利に尽きるというものです。

Q　『FFXI』に「こんな要素を取り入れてみたい」という夢はありますか？

岩尾　昔から大規模な対NPC戦がやりたくて、それが『アトルガンの秘宝』でビシージ（蛮族軍からアルザビを守る防衛戦）という形で実現しました。そうなると、今度はプレイヤーキャラクター同士の大規模な対戦をやってみたいですね。それも、守るべきものや忠誠の対象といった、戦うための理由がちゃんとあるようなものができればと。私は趣味で西洋の甲冑を収集しているんですけど、欧米では中世を懐古するイベントとして、何百人という人々が集まって平原に街を作り出し、そこで甲冑を身につけて模擬の武器を使った競技形式の戦争ごっこをするんです（笑）。そのイベントでは、それぞれ王様を戴いて争うんですが、戦ううちに本当に自分の王に忠誠心が湧いてくるし、戦友が愛しくなるんですよ。そんな感覚をMMOでも再現できたら、というのが私の夢であり、ひとつの理想ですね。不可能ではないとは思いますけど、乗り越えるべき壁はたくさんありますから、頑張らなきゃいけないなと。



Q　岩尾さんが理想とするヴァナ・ディールのありかたをお聞かせください。

岩尾　私は昔、テーブルトークRPG（参加者の会話によってゲームが進むRPG）が大好きだったんですよ。テーブルトークRPGは、基本となるルールブックは一応ありますけど、参加者がこまかいルールをカスタマイズできるし、シナリオも自分たちで書くので、受け手に合わせて無限に世界を広げることができたんです。その後、コンピュータゲームとしてMMORPGが登場したときには、「これはテーブルトークRPGに近づいた、あるいは部分的に越えたのではないか」と感じました。そこからもう一歩進めて、プレイヤーさんに積極的に制作へ参加してもらえる世界にできたら理想的ですね。料理でたとえると、いまのヴァナ・ディールは、私たち開発者が作ったものを「これを食べてください」とお出しして、みなさんに楽しんでいただく形に近い気がします。それを、「今日はこういう友だちの集まりだから、こんなものを食べたい」みたいな個別の要望に、即座にプレイヤーさん同士で対応できる仕組みを作れたら、本当に素敵だなと思うんです。

Q　岩尾さんご自身にとって、『FFXI』はどんな存在になりましたか？

岩尾　ふだんの生活のなかではもちろん、別の仕事をしているときも、ほかのゲームで遊んでいるときも、ずっと頭の片隅で意識し、考えつづけている存在ですね……ちょっと「病気かな？」とも思いますけど（笑）。ただ、私はヴァナ・ディールという世界を愛していますし、そこで遊んでいる冒険者さんも大好きなんです。ですから、『FFXI』の仕事をしているときは、大変ではあるもののとても幸せなんですよ。現時点でも、やりたかったことの半分もやれたとは思っていないので、これからも頑張って『FFXI』の世界を広げていきたいですね。応援よろしくお願いします。

『ファイナルファンタジーXI』ヒストリー

FINAL FANTASY XI HISTORY

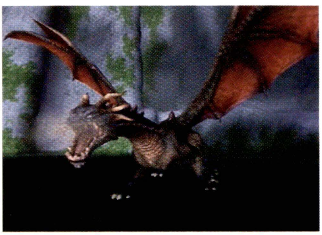
正式サービス開始から、ついに7周年を迎えた『FFXI』。数々のバージョンアップや拡張データディスクの導入を経て、発展しつづけてきた本作の歴史を、作中のストーリーに関する事柄を中心に紹介しよう。

2000 胎動

1月29日 **スクウェア(現スクウェア・エニックス)のプライベートイベント「スクウェアミレニアム」にて『FFXI』の開発が発表**
同時に「プレイオンライン」構想の発表があり、『FFXI』がオンラインゲームとして開発中であることが明かされた。

2001 前夜

7月19日 **開発中の『FFXI』の画像を収録したDVDを同梱する『FFX』発売**
『FFX』同梱のDVD「OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY」では、ヒューム、エルヴァーン、ガルカのキャラクターや、マンドラゴラ族、グゥーブー族、ウィルム族の姿を確認することができる。

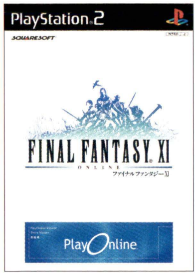


12月17日 **『FFXI』プレイステーション2版βテスト開始**
βテスト版の『FFXI』は、開発途中ということもあって製品版と異なる部分が多く、たとえば、選べるジョブはスタンダードジョブ6種のみで、すべての獣人の外見がオーク族のものだった。

2002 始動

4月26日 **『FFXI』プレイステーション2版βテスト終了**

5月16日 **『FFXI』プレイステーション2版発売&サービス開始**
当初は、『FF』シリーズに登場した召喚獣の名を冠する20のワールドサーバーでサービスを開始。ワールドはプレイヤー人口が増加するにつれて追加され、2009年4月現在、テストサーバーを含む33のワールドが稼働している。



6月5日 **『ファイナルファンタジーXI　オリジナル・サウンドトラック』発売**(→P.466)

6月11日 **初の大型バージョンアップ実施**

6月18日 **『FFXI』Windows版βテスト開始**
マルチプラットフォーム化の第一歩として、PCでのテストが開始された。

6月25日 **はじめてレベル50に到達したプレイヤーが出現**
これに合わせて、当時のレベルキャップ(上限レベル)が50であることが公表された。

7月19日 **初の公式イベント「モーグリ族　慰安旅行のハプニング」開催**

7月29日 **初のユーザー主導大型イベント「ウィンダス盆踊り」開催**
夏祭りを意識した催しで、のちに「あますず祭り」との名称で公式イベントとして採用され、毎年開催されることに。

2002

7月30日 **第1回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開**
全プレイヤーキャラクターのレベル分布や、メインジョブ分布などが発表された。

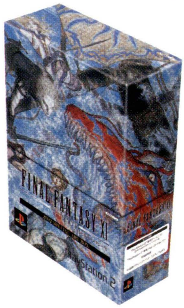
8月8日 三国共通M5-2 **「闇の王を討て!」「ザルカバードに眠る真実」「最果てにて君を待つ闇」**(→P.125)**が追加**



9月6日 **第2回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開**
レベルやメインジョブの分布のほか、所属国の分布といったデータも発表された。

9月12日 **初の限界突破クエスト** ジュノQ01 **「限界への挑戦」**(→P.299)**が実装**
レベルキャップが55に引き上げられた。

9月26日 **『FFXI 2002 SPECIAL ART BOX』発売**
天野喜孝氏のイラストがプリントされた、特殊仕様の限定パッケージとして発売された。



10月10日 **第3回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開**

11月1日 **『FFXI』Windows版βテスト終了**

11月7日 **『FFXI』Windows版発売**



2002

11月22日 **拡張データディスク『ジラートの幻影』の発売を発表**
カザムやユタンガ大森林といった新エリアの写真が公開された。以後、新エキストラジョブなどの情報も順次公表されていく。



11月26日 **限界突破クエスト** ジュノQ02 **「すべての高い山に登れ」**(→P.299)**が実装**
レベルキャップが60に引き上げられた。

戦士、モンク、白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、シーフのアーティファクト入手クエスト(→P.390)**が実装**



公式ウェディングサポート開始

12月19日 **ナイト、暗黒騎士、獣使い、吟遊詩人、狩人のアーティファクト入手クエスト**(→P.390)**が実装**



2003 拡張

1月1日 **幸運の羊がヴァナ・ディール各地に出現**
2003年が未年であることにちなんだもの。以後、お正月イベントとして、その年の干支を連想させるモンスターなどが出現する催しが定着した。

4月15日 **『ジラートの幻影』発売前準備バージョンアップ実施(コンテンツ開放には一部をのぞき『ジラートの幻影』の導入が必要)**

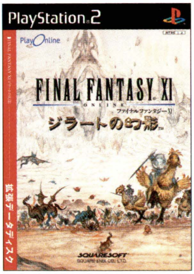
限界突破クエスト ジュノQ03「風の行方は」(→P.299)**が実装**
レベルキャップが65に引き上げられた。

新たなエキストラジョブ「侍」「忍者」「竜騎士」「召喚士」が追加
コンテンツが開放された4月17日には、新ジョブを取得するための新クエストに人気が集中。各地で、クエストの順番待ちをする行列ができた。

所属国ミッションにミッションランク6～8のミッションが追加

『ジラートの幻影』ミッション(→P.126)**が実装(ジラートM01「新たなる世界」～ジラートM08「デルクフの塔再び」)**

4月17日 **初の拡張データディスク『ジラートの幻影』発売**



5月16日 **サービス開始1周年**

5月21日 **『ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影 オリジナル・サウンドトラック』発売**(→P.468)

5月27日 **「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催**
プレゼントが配布されたほか、プレイヤーキャラクターのチャット回数や戦闘不能回数といったプレイデータの確認もできた。

6月12日 **『FFXI エントリーディスク』発売**
『ジラートの幻影』の内容を含まない基本ディスクが、価格を下げて販売された。

2003

7月17日 **限界突破クエスト ジュノQ04「天かける雲のごとく」**(→P.300)**が実装**
レベルキャップが70に引き上げられた。

ジラートM09「ロ・メーヴ」～ジラートM15「閉ざされし門」が追加

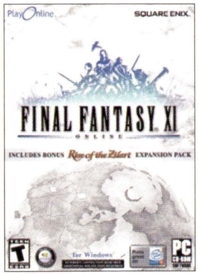
侍、忍者、竜騎士、召喚士のアーティファクト入手クエスト(→P.390)**が実装**

10月21日 **所属国ミッションのランク9～10のミッションが追加され、各所属国ミッションが完結**

ジラートM16「宿星の座」～ジラートM17「1万年の夢の終わりに」が追加され、『ジラートの幻影』ミッションが完結



10月28日 **『FFXI』北米Windows版発売**



10月31日 **公式イベント「Trick orTreat!!」開催**
ハロウィンにちなんだもので、以後は毎年開催されることに。

12月16日 **限界突破クエスト最終章 ジュノQ05「星の輝きを手に」**(→P.300)**が実装**
レベルキャップが75に引き上げられた。この直前には、レベル75がレベルアップによる成長の最終到達点であることが明言されている。

公式イベント「Holy Night in Vana'diel」開催
クリスマスにちなんだもので、アルタナ三国にクリスマス装飾がほどこされた。以後は「星芒祭」と名称を変えて毎年開催されることに。

2004 発展

1月1日 幸福の猿一家がヴァナ・ディール各地に出現

2月26日 新たな召喚獣「フェンリル」取得クエスト ウィンダスQ80「月の導き」(→P.417)を実装



アルタナ四国の「デュナミス」(→P.435)が実装

2月27日 公式イベント「Hina-Matsuri」開催
桃の節句にちなんだもので、アルタナ三国に桜の木や東方風の屏風が設置された。以後は毎年開催されることに。

3月23日 『FFXI』北米プレイステーション2版発売

4月9日 公式イベント「エッグハント」開催
イースター(復活祭)にちなんだもので、以後は毎年開催されることに。

4月22日 コンフリクト「バリスタ」が実装
PvP(プレイヤー対プレイヤーの対戦)が楽しめるコンテンツとして注目を集めた。

ボスディン氷河、ザルカバードのデュナミス(→P.437)が追加

4月28日 拡張データディスク『プロマシアの呪縛』の発売を発表
タブナジア群島やバハムートなどの写真が公開された。オープニングムービーのみに登場する都市(タブナジア侯国)が、実際のゲーム中で見られることが話題に。



5月9日 サービス開始2周年記念イベント開催

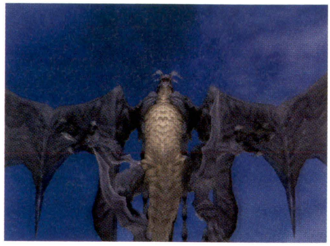
5月14日 第4回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開
従来のデータのほか、日本と北米のログイン時間の比較といったデータも公開された。

2004

9月11日 エンターブレイン主催のイベント「FFXI プロマシアの呪縛 SPECIAL NIGHT」開催

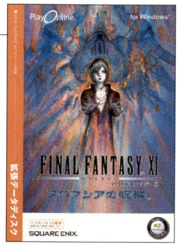
9月14日 『プロマシアの呪縛』発売前準備バージョンアップ実施(コンテンツ開放には一部をのぞき『プロマシアの呪縛』の導入が必要)

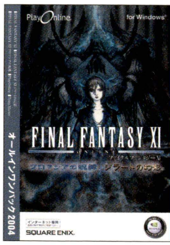
『プロマシアの呪縛』ストーリー(→P.142)が実装(プロマシア1-1「命の洗礼」〜プロマシア6-3「望むはあらゆる答え」)



9月16日 拡張データディスク第2弾『プロマシアの呪縛』発売(北米地域では9月28日に発売)

拡張データディスク





オールインワンパック2004

欧州地域で『FFXI』のサービス開始

9月24日 東京ゲームショウ2004に『プロマシアの呪縛』のスペシャル映像が出展

10月7日 プロマシア6-4「畏れよ、我を」〜プロマシア7-3「眦決して」が追加

11月17日 『ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛 オリジナル・サウンドトラック』発売(→P.469)

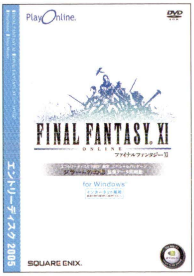
2005 安定

1月1日 幸福を呼ぶ鳥の一家がヴァナ・ディール各地に出現

2月11日 公式イベント「ヴァレンティオン・デー」開催
バレンタインデーにちなんだもので、以後は毎年開催されることに。

2月24日 プロマシア7-4「決別の前」〜プロマシア8-1「古代の園」が追加

3月3日 『FFXI エントリーディスク2005』発売
この時点までの各種バージョンアップ内容を反映した基本ディスクとして、新たに販売された。



4月14日 「ウェルカムバックキャンペーン」開始
退会・解約者向けのキャラクター復活サービスとして、以後も定期的に実施されている。

4月21日 プロマシア8-2「選ばれし死」〜プロマシア8-3「天使たちの抗い」が追加



4月28日 公式イベント「練武祭」開催
端午の節句にちなんだもので、以後は毎年開催されることに。

5月9日 第5回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開
おなじみのレベル分布などに加えて、種族別人気ジョブランキングや、競売所での落札率が高いアイテムといったデータも公表された。

5月11日 「冒険者紹介システム」開始
このシステムによって、まだ『FFXI』をはじめていない友人を、特典つきでヴァナ・ディールへ招待できるようになった。

5月13日 サービス開始3周年を記念して「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催

2005

7月19日 プロマシア8-4「暁」〜プロマシアEND-6「呪縛ほどけるとき」が追加され、『プロマシアの呪縛』ストーリーがいったん終了
のちに、続編となる連続クエストが追加される。



フェローシップクエスト(→P.306)が実装(ジュノQ22「其の者の名は」〜ジュノQ24「導かれるもの」)
フェローを仲間にできるようになった。以後、フェローシップクエストは順次追加されていく。

7月30日 スクウェア・エニックスのプライベートイベント「スクウェア・エニックスパーティ2005」開催
『FFXI』ブースでは、トリオン、フォルカー、アジドマルジドと戦えるイベント「ヒーローズコンバット」が開催されたほか、Xbox 360版のデモンストレーションが行なわれた。

8月24日 『THE STAR ONIONS 〜FINAL FANTASY XI Music from the Other Side of Vana'diel〜』発売(→P.473)

8月27日 エンターブレイン主催のイベント「FFXI サマー・カーニバル2005」開催

9月16日 東京ゲームショウ2005にて、拡張データディスク『アトルガンの秘宝』の発売を発表
事前の予告なしの発表だったことに加え、従来とちがった文化を感じさせる新エリアや、以前から待望されていた「青魔道士」の追加などが公表され、ユーザーの期待が高まった。



12月10日 国内でXbox 360版βテスト開始

2005

12月13日 『プロマシアの呪縛』ストーリーの続編となるクエスト(→P.175)が追加（ウィンダスQ84「笑み曲ぐ夢魔と」～ジュノQ74「日輪を担いて」）
新たな召喚獣「ディアボロス」も実装された。



2006 新天地

1月1日 とある召喚士が召喚したフェンリルが暴走
戌年にちなんだお正月イベント。フェンリルをイヌに見立てて催された。

2月21日 新たなコンフリクト「ブレンナー」が実装

ジュノQ75「亡者の影」～プロマシアEND-7「すべての終わりが閉ざされん」が追加され、『ジラートの幻影』ミッションおよび『プロマシアの呪縛』ストーリーが完結



3月9日 北米・サンタモニカにて「FINAL FANTASY XI Fan Festival 2006」開催

4月3日 Xbox 360版βテスト終了

4月18日 『アトルガンの秘宝』発売前準備バージョンアップ実施（コンテンツ開放には一部をのぞき『アトルガンの秘宝』の導入が必要）

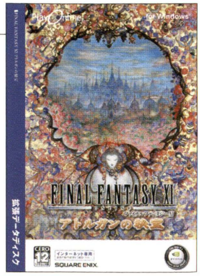
新たなエキストラジョブ「青魔道士」「コルセア」「からくり士」が追加

『アトルガンの秘宝』ミッション(→P.180)が実装（アトルガンM01「聖蛇の国」～アトルガンM08「傭兵のつとめ」）

2006

4月20日 拡張データディスク第3弾『アトルガンの秘宝』発売

拡張データディスク





オールインワンパック2006

『FFXI』Xbox 360版サービス開始

5月12日 サービス開始4周年を記念して「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催

『ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝 オリジナル・サウンドトラック』発売(→P.470)

6月23日 第6回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開
従来のデータのほか、最終段階まで強化したレリックの存在総数や、『アトルガンの秘宝』ミッションの進行度などが発表された。

7月25日 青魔道士、コルセア、からくり士のアーティファクト入手クエストと限界突破クエスト(→P.390)が実装

8月2日 アトルガンM09「聖跡の巡視」～アトルガンM18「泡沫の宝冠」が追加

8月22日 チョコボ育成が導入

9月22日 東京ゲームショウ2006にて「ヴァナ★フェス2006」開催
クリルラ、アヤメ、シャントット、プリッシュと戦える「ヒロインズコンバット」などのイベントが行なわれた。

10月19日 アトルガンM19「邁人の内懐」～アトルガンM25「運命の歯車」が追加

2007 記念

1月1日 公式イベント「瑞獣祝」が開催され、とある巨獣（ブガード）の群れがヴァナ・ディール各地に出現

3月8日 アトルガンM26「魔蛇の封蝋」〜 アトルガンM33「砂上の楼閣」が追加

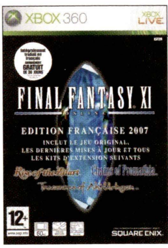
3月28日 『ファイナルファンタジーXI オリジナル・サウンドトラック PREMIUM BOX』発売(→P.472)

3月30日 『FFXI』ドイツ語版、フランス語版発売

ドイツ語版



フランス語版



5月11日 サービス開始5周年を記念して「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催

ソースネクストより『はじめてのFFXI』発売
『FFXI』の入門ディスクとして、低価格で販売された。

5月12日 「スクウェア・エニックスパーティ2007」が開催
『FFXI』ブースでは「FFXI 5th Anniversary」と題し、ライブクエストやコスプレコンテストといったイベントが大々的に催された。その場で、拡張データディスク『アルタナの神兵』の発売も発表される。

6月6日 アトルガンM34「山猫の皮算用」〜 アトルガンM38「戦乱の兆し」が追加

6月29日 公式イベント「銀河祭」開催
七夕にちなんだもので、以後は毎年開催されることに。

2007

8月28日 アトルガンM39「連合の混迷」〜 アトルガンM48「永遠の傭兵」が追加され、『アトルガンの秘宝』ミッションが完結



11月3日 大阪にて「FINAL FANTASY XI アルタナ祭り in大阪2007」開催
開発スタッフによるスペシャルトークセッションや、五蛇将と戦う「マーシナリキャンプ」などのイベントが行なわれた。

11月16日 北米・アナハイムにて「FINAL FANTASY XI Fan Festival 2007」開催

11月20日 『アルタナの神兵』発売前準備バージョンアップ実施（コンテンツ開放には一部をのぞき『アルタナの神兵』の導入が必要）

新たなエキストラジョブ「踊り子」「学者」が追加

『アルタナの神兵』ミッション(→P.208)が実装（アルタナM01「忘らるる口」〜 アルタナM03「ケット・シー、馳せる」）



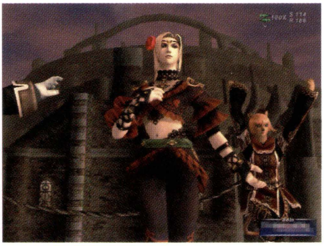
11月22日 拡張データディスク第4弾『アルタナの神兵』発売



2008 革新

1月1日 公式イベント「大黒鼠」が開催され、キキルンの群れがヴァナ・ディール各地に出現

3月11日 踊り子、学者のアーティファクト入手クエストと限界突破クエスト(→P.390)が実装



4月23日 『ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵 オリジナル・サウンドトラック』発売(→P.471)

5月12日 サービス開始6周年を記念して「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催

5月16日 ヴァナ・ディールの富くじ「モグボナンザ」発売

当選発表は6月30日。当選者には最高賞金1億ギルをはじめ、貴重な賞品が贈られた。

第7回「ヴァナ・ディール国勢調査」公開

従来のデータに加え、各ミッション(ストーリー)の進行状況や、マートキャップ(→P.300)の存在数などが公表された。

6月10日 アルタナM04 「舞姫、来たりて」〜 アルタナM08 「天涯の娘」が追加



6月25日 『ピアノ・コレクションズ ファイナルファンタジーXI』発売(→P.473)

9月9日 レベル差を気にせずパーティを組めるシステム「レベルシンク」導入

10月9日 『FFXI』14日間フリートライアルが開始

東京ゲームショウ2008にて発表があり、同日からフリートライアル版のダウンロードが可能になった。

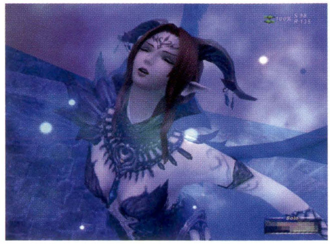
2008

11月22日 「ヴァナ★フェス2008 in 後楽園」開催。イベント内で「追加シナリオ」シリーズ3作のリリースが発表される

『石の見る夢』『戦慄！ モグ祭りの夜』『シャントット帝国の陰謀』の3本が制作中であることが明かされた。

12月5日 北米・ハリウッドにて「FINAL FANTASY XI Fan Festival 2008」開催

12月9日 アルタナM09 「踊り子の憂慮」〜 アルタナM15 「宙の座」が追加



2009 勇躍

1月1日 公式イベント「恭賀新年」が開催され、牧場から逃げ出したバッファロー族がヴァナ・ディール各地に出現

3月23日 追加シナリオシリーズ第1弾『石の見る夢』先行販売開始(サービス開始日は4月9日)



5月12日 サービス開始7周年を記念して「冒険者さんありがとうキャンペーン」開催

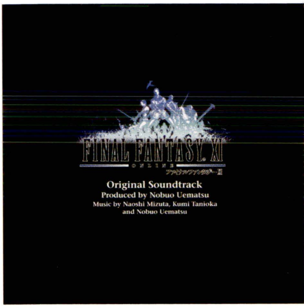
5月20日 「Sanctuary / THE STAR ONIONS」発売

6月11日 『ファイナルファンタジーXI ストーリーアルティマニア Ver.090409』発売

FINAL FANTASY XI ディスコグラフィ

FINAL FANTASY XI Discography

ヴァナ・ディールの広がりに合わせて生み出されてきた、『FFXI』の楽曲の数々。冒険を彩るそれらの音楽を収めたCDアルバムを、収録曲リストや楽曲のおもな使用場所とともに紹介していこう。



ファイナルファンタジーXI オリジナル・サウンドトラック

■税込価格：2,854円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：植松伸夫、水田直志、谷岡久美

オリジナル版『FFXI』に使用された全51曲を、2枚組CDに収録。オープニングムービーで流れる『FFXI Opening Theme』中のコーラス「石の記憶」では、「ボーダーレスな世界を創る」という本作の設計思想を反映し、世界共通語であるエスペラント語が採用されている。

収録曲【Disc1】

1. FFXI Opening Theme（オープニングムービー）
2. Vana'diel March #1（初期タイトル画面）



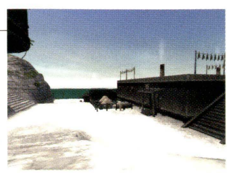
➡タイトル画面のほか、インストール画面や各種ベンチマークデモでも使用されており、まさに『FFXI』を代表する楽曲と言える。

3. The Kingdom of San d'Oria（王都サンドリア）
4. Ronfaure（ロンフォール）
5. Battle Theme（ソロバトル：フィールド）
6. Chateau d'Oraguille（ドラギーユ城）
7. Batallia Downs（バタリア丘陵）
8. The Republic of Bastok（首府バストゥーク）
9. Gustaberg（グスタベルグ）
10. Metalworks（大工房）
11. Rolanberry Fields（ロランベリー耕地）
12. The Federation of Windurst（聖都ウィンダス）
13. Heavens Tower（天の塔）
14. Sarutabaruta（サルタバルタ）
15. Battle in the Dungeon（ソロバトル：ダンジョン）
16. Sauromugue Champaign（ソロムグ原野）
17. Mhaura（マウラ）
18. Buccaneers（海賊襲来）



➡機船航路で海賊船に襲われたときに流れるBGM。平穏な船上が修羅場となることを告げる曲として恐れるプレイヤーも？

19. Battle Theme #2（パーティバトル：フィールド）
20. Voyager（機船航路）
21. Selbina（セルビナ）



➡フィドルの音色が印象的な、セルビナのBGM。この町を拠点としてレベルアップに励んだプレイヤーには、思い出深い一曲だろう。

収録曲 【Disc2】

1. Prelude（トップ画面）
2. Regeneracy（初期ジョブチェンジ画面）
3. Hume Male（キャラクターメイキング）
4. Hume Female（キャラクターメイキング）
5. Elvaan Male（キャラクターメイキング）
6. Elvaan Female（キャラクターメイキング）
7. Tarutaru Male（キャラクターメイキング）
8. Tarutaru Female（キャラクターメイキング）



➡キャラクターメイキングで、タルタル♀を選択時に流れるBGM。ゲーム中では、キャラクターが曲に合わせてダンスを披露する。

9. Mithra（キャラクターメイキング）
10. Galka（キャラクターメイキング）
11. Airship（飛空艇）



➡サービス開始当初の楽曲には珍しく、電子音がメイン。大空をかける飛空艇にふさわしい、爽快感あふれる楽曲に仕上がっている。

12. The Grand Duchy of Jeuno（ジュノ大公国）
13. Ru'Lude Gardens（ル・ルデの庭）
14. Recollection（ウィンダスM3-1）
15. Anxiety（ウィンダスM2-1）
16. Battle in the Dungeon #2（パーティバトル：ダンジョン）
17. Blackout（戦闘不能）
18. Mog House（モグハウス）



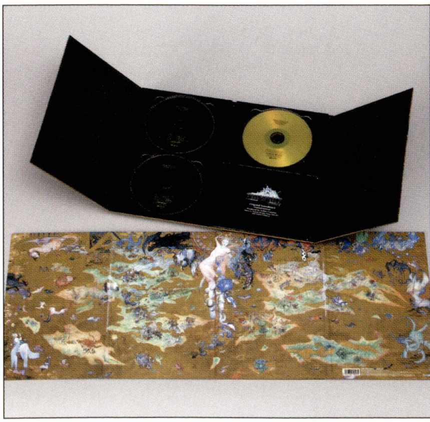
➡アコースティック・ギターのおだやかな音色が心地よい、モグハウスのBGM。聞いているうちに眠りへ誘われるプレイヤーも多い？

19. Hopelessness（ウィンダスM6-2）
20. Fury（サンドリアM9-2）
21. Tough Battle（バトルフィールド）
22. Sorrow（三国共通M4-1）
23. Sometime, Somewhere（ウィンダスQ39）
24. Xarcabard（ザルカバード）
25. Despair (Memoro de la S^tono)（三国共通M5-1）
26. Castle Zvahl（ズヴァール城内郭）
27. Shadow Lord（三国共通M5-2）
28. Awakening（バトル：闇の王）



➡『FFXI』の楽曲で屈指の人気を誇る、闇の王戦のBGM。静かな立ち上がりから一転した激しいドラミングが、激闘を演出する。

29. Repression (Memoro de la S^tono)（三国共通M5-2）
30. Vana'diel March #2（三国共通M5-2）



ファイナルファンタジーXI オリジナル・サウンドトラック リミテッドエディション

■税込価格：3,500円 ■発売元：デジキューブ
※収録曲は通常版と同じ ※現在は廃盤

「ファイナルファンタジーXI オリジナル・サウンドトラック」の限定版。天野喜孝氏の描く世界地図を採用した、金屏風調の豪華スペシャルパッケージに、ヴァナ・ディールの風景を切り取った写真集ブックレットと、オープニングムービーなどの特典映像を収めたDVDが同梱されている。



ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影 オリジナル・サウンドトラック

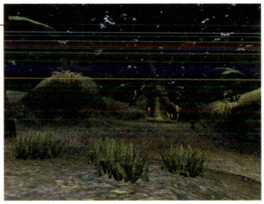
■税込価格：2,100円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：水田直志（※4.は植松伸夫）

拡張データディスク『ジラートの幻影』で追加された19曲を収録したアルバム。同ディスクで新たに加えられた辺境エリアのBGMを中心とした構成で、民族楽器をふんだんに使ったエキゾチックな雰囲気の曲から、おごそかなキャロルまで、楽曲のバリエーションは豊富。

収録曲

1. Kazham（カザム）

2. Yuhtunga Jungle（ユタンガ大森林）



➡ベースとボンゴのリズムと、入れかわり立ちかわり挿入される民族楽器の音色が、未開のジャングルを進む緊張感をあおる。

3. Battle Theme #3（パーティバトル：ジラートフィールド）

4. "Dash de Chocobo"（チョコボ騎乗中）

5. Rabao（ラバオ）



➡砂を踏む音を思わせるシェイカー音が印象的。ゆったりとくり返されるギターの旋律は、オアシスの雰囲気にぴったりだ。

6. Altepa Desert（アルテパ砂漠）

7. Battle in the Dungeon #3（パーティバトル：ジラートダンジョン）

8. Grav'iton（ジラートM04）

9. Norg（ノーグ）

10. Tough Battle #2（バトルフィールド：ジラートエリア）



➡『ジラートの幻影』で追加されたエリアの、バトルフィールドのBGM。独特のうねりのあるベースが、敵の不気味さをかもし出す。

11. The Sanctuary of Zi'Tah（聖地ジ・タ）



➡聖地ジ・タのBGM。人が訪れることもなくなった巡礼地の哀愁を、もの寂しげなギターと、かすれそうな笛の音で表現している。

12. Ro'Maeve（ロ・メーヴ）

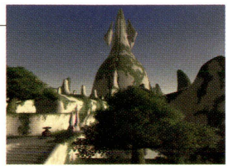
13. Hall of the Gods（神々の間）

14. Fighters of the Crystal（バトル：クリスタルの戦士）



➡シロフォンのアルペジオが耳に残る一曲。クリスタルの戦士との死闘とともに、記憶にとどめているプレイヤーは多いことだろう。

15. Tu'Lia（ル・オンの庭）



➡ジラート人の野望の中枢にして天空に浮かぶ島、トゥー・リアの屋外BGM。シンプルな構成が、現実離れした感覚を抱かせる。

16. Ve'Lugannon Palace（ヴェ・ルガノン宮殿）

17. Eald'narche（バトル：エルドナーシュ）

18. Belief（バトル：エルドナーシュ）



➡『ジラートの幻影』の最終決戦を彩る楽曲。切迫感のあるベースパートに乗せた重厚なメインパートは、壮大のひとこと。

19. End Theme（ジラートM16）



ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛 オリジナル・サウンドトラック

■税込価格：2,100円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：水田直志（※6.10.13.は植松伸夫）

拡張データディスク『プロマシアの呪縛』での追加曲23曲を収めたサウンドトラック。『プロマシアの呪縛』の物語を、音楽で振り返ることができる。ボーナストラックには、『FFXI』スタッフを中心としたバンド「THE STAR ONIONS」によるライブ音源の「Gustaberg」を収録。

収録曲

1. Unity
（『プロマシアの呪縛』タイトル画面）



➡2代目タイトル曲。従来のどっしりとしたマーチとは異なり、トランペットの音が高らかに響く、勢いのある曲になっている。

2. Moblin Menagerie - Movalpolos（ムバルポロス旧市街）
3. Depths of the Soul（パーティバトル：プロマシアダンジョン）
4. Faded Memories - Promyvion（プロミヴォン）
5. Currents of Time（マナクリッパー）
6. First Ode：Nocturne of the Gods
（プロマシア2-4）



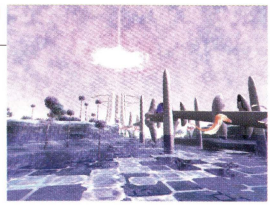
➡『プロマシアの呪縛』の物語で重要な役割をになう、「石の記憶」の第1頌。ピアノをメインに、しっとりとした曲調にアレンジ。

7. A New Horizon - Tavnazian Archipelago（ルフェーゼ野）
8. Onslaught
（パーティバトル：プロマシアフィールド）



➡フルートのトリルが戦いの幕開けを告げるバトルBGM。全体の構成もメリハリが効いており、戦闘を盛り上げてくれる一曲だ。

9. The Forgotten City - Tavnazian Safehold（タブナジア地下壕）
10. Second Ode：Distant Promises（プロマシア2-4）
11. The Ruler of the Skies（バトル：バハムート）
12. Turmoil（バトルフィールド：プロマシアエリア）
13. Third Ode：Memoria de la S^tona（プロマシア4-2）
14. Happily Ever After（プロマシアEND-6）
15. Conflict：You Want to Live Forever？（コンフリクト：通常時）
16. Conflict：March of the Hero（コンフリクト：優勢時）
17. Fourth Ode：Clouded Dawn（プロマシア5-1）
18. Words Unspoken - Pso'Xja（ソ・ジヤ）
19. Fifth Ode：A Time for Prayer（プロマシア6-3）
20. The Celestial Capital - Al'Taieu
（アル・タユ）



➡神が住まう真世界「ルモリア」の屋外BGM。まったく異質な世界であることを表現するためか、シンセサウンドのみで構成されている。

21. Gates of Paradise - The Garden of Ru'Hmet（ル・メトの園）
22. Dusk and Dawn
（プロマシア8-4）



➡『プロマシアの呪縛』のイベントシーンで使われているBGM。曲名どおり"黄昏と暁"の対立を表現した、緊迫感のある楽曲。

23. A New Morning
（プロマシア8-4）



➡「世界の終わり」を阻止した冒険者たちが迎える朝をイメージした曲。平凡でおだやかな日常の大切さを感じさせる。

24. Gustaberg (Bonus Track)



ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝 オリジナル・サウンドトラック

■税込価格：2,100円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：水田直志（※12.13.は植松伸夫）

3代目タイトル曲『Vana'diel March #4』をはじめ、拡張データディスク『アトルガンの秘宝』の楽曲21曲を収録したサントラCD。さまざまな民族楽器を取り入れて、インド音楽の要素やアジアン・テイストを盛りこんだ、それまでとは一線を画した曲が多いのが特徴。

収録曲

1. Bustle of the Capital（皇都アルザビ）



➡皇都アルザビで流れる曲。インドの民族楽器「タブラ」と「シャナハーイ」を使い、異境の都市の雰囲気を見事に表現している。

2. Eastward Bound...（外洋航路）

3. Bandits' Market（ナシュモ）

4. Illusions in the Mist（カダーバの浮沼）



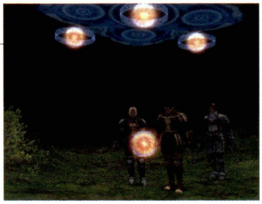
➡霧深く死者が徘徊する、カダーバの浮沼のBGM。意識的に作られた“間”が、神秘的な雰囲気のなかにも不安定さをかもし出す。

5. Mercenaries' Delight（パーティバトル：アトルガンフィールド）

6. Jeweled Boughs（ワジャーム樹林）

7. Ululations from Beyond（アラパゴ暗礁域）

8. Rapid Onslaught -Assault-（アサルト）



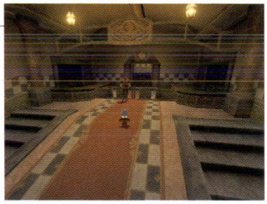
➡作りこまれたリズムパターンが印象的な、アサルトでのバトルBGM。フュージョンの要素が強い、イージー・リスニング調の一曲。

9. Fated Strife -Besieged-（ビシージ）

10. Delve（パーティバトル：アトルガンダンジョン）

11. Whispers of the Gods（エジワ蘿洞）

12. Circuit de Chocobo（チョコボサーキット）



➡おなじみのチョコボのテーマを、ラテン風にアレンジ。チョコボレース前の期待感をあおるパーカッションがにぎやかだ。

13. Run Chocobo, Run!（チョコボレース）

14. The Colosseum（パンクラティオン）

15. Black Coffin（バトル：アシュタリフ号）

16. A Puppet's Slumber（アトルガンM19）



➡無手の傀儡師アフマウの登場シーンなどに使われる楽曲。“人形のうたた寝”というタイトルどおり、ゆったりと落ち着いた雰囲気。

17. Ever-Turning Wheels（アトルガンM11）

18. Forbidden Seal（サルベージ）

19. Hellriders（バトルフィールド：アトルガンエリア）



➡近東地域のバトルフィールドのBGM。ティンパニーとコントラバスが織り成す重低音が、何とも言えない圧迫感を演出する。

20. Eternal Gravestone（アトルガンM25）

21. Vana'diel March #4（『アトルガンの秘宝』タイトル画面）



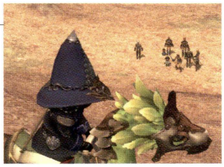
ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵 オリジナル・サウンドトラック

■税込価格：2,100円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：水田直志

拡張データディスク『アルタナの神兵』で追加された22曲の楽曲集。『FFXI』初期の音楽を意識した、新しくもどこか懐かしい曲が並ぶ。ボーナストラックとして、「アトルガンの秘宝 オリジナル・サウンドトラック」に未収録だった『アトルガンの秘宝』のBGM3曲を収めている。

収録曲

1. March of the Allied Forces
（過去世界Q21）



➡過去世界の各種イベントシーンで流れる、アルタナ連合軍を象徴するマーチ。明るく勇壮な行進曲に仕上がっている。

2. Flowers on the Battlefield（パタリア丘陵〔S〕）
3. Roar of the Battle Drums（カンパニエバトル）
4. Autumn Footfalls（東ロンフォール〔S〕）
5. Griffons Never Die（南サンドリア〔S〕）
6. Clash of Standards
（パーティバトル：アルタナフィールド）



➡疾走感にあふれたバトルBGM。全体に「Battle Theme」を意識したモチーフが取り入れられており、懐かしさを誘う。

7. Echoes of a Zephyr（北グスタベルグ〔S〕）
8. Thunder of the March（バストゥーク商業区〔S〕）
9. Encampment Dreams（過去世界Q22）
10. The Cosmic Wheel（西サルタバルタ〔S〕）
11. Stargazing
（ウィンダス水の区〔S〕）



➡過去世界のウィンダス水の区のBGM。戦鼓を思わせるボンゴと、繊細なシロフォンの音で、戦禍に巻きこまれた聖都の雰囲気を表現。

12. On this Blade（パーティバトル：アルタナダンジョン）
13. Young Griffons in Flight（過去世界Q02）
14. Run Maggot, Run!（レイヤーエリア）
15. Cloister of Time and Souls（アルタナM01）
16. Royal Wanderlust
（アルタナM03）



➡ケット・シーのテーマ曲。ヴィブラフォンのベースパートと、どこか頼りないメインメロディーが、聞く者に不安な印象を抱かせる。

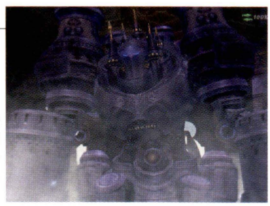
17. Under a Clouded Moon（レイヤーエリア）
18. Where Lords Rule Not（ラヴォール村〔S〕）
19. Kindred Cry（バトルフィールド）
20. Snowdrift Waltz（？？？）
21. Troubled Shadows（？？？）
22. Wings of the Goddess
（『アルタナの神兵』タイトル画面）



➡4代目タイトル曲。『Vana'diel March』を彷彿とさせるマーチだが、パンフルートをメインにすえ、よりさわやかなイメージ。

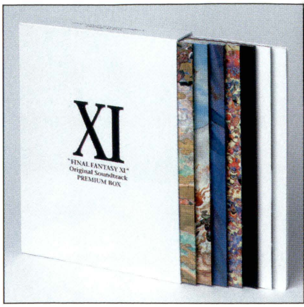
Bonus Track

23. Iron Colossus（アトルガンM32）
24. Ragnarok
（バトル：アレキサンダー）



➡『アトルガンの秘宝』の最終決戦のBGM。「白き神」アレキサンダーとの戦いをいやがうえにも盛り上げる、荘厳そのものの一曲。

25. An Invisible Crown（アトルガンM47）



ファイナルファンタジーXI オリジナル・サウンドトラック PREMIUM BOX

■税込価格：11,000円　■発売元：スクウェア・エニックス
■作曲：水田直志、植松伸夫、谷岡久美

『FFXI』音楽の粋を集めた、完全限定生産ボックス。『FFXI』から『アトルガンの秘宝』のサウンドトラック5枚に加え、サウンドトラック未収録楽曲集「アンリリースド・トラックス」、ピアノアレンジ曲を収めた「ピアノコレクションズ」、さらにピアノコレクションズ収録曲のピアノ楽譜集を同梱した、豪華仕様となっている。

収録曲【アンリリースド・トラックス】

1. A Road Once Traveled（辺境Q09）



➡さまざまなイベントシーンで使用されている曲。もともとは、『FFXI』βテスト時にユグホトの岩屋で流れたBGMだった。

2. One Last Time（三国共通M5-1）
3. Eternal Oath（結婚式）
4. To the Heavens（ジラートM08）
5. Bloody Promises（ジラートM08）
6. Hook, Line, and Sinker（釣り：小物）
7. The Big One（釣り：大物）
8. Choc-a-bye Baby（チョコボ育成）
9. Revenant Maiden（プロマシア5-3A-1）
10. Hidden Truths（ジラートM08）
11. Moongate（Memoro de la S^tono）（ウィンダスM9-2）
12. Celestial Thunder（プロマシア8-3）
13. A Realm of Emptiness（バトル：プロマシア）



➡独特の進行感が心地よい、プロマシア戦のバトルBGM。重厚なベースパートが、うねりを感じさせる変則的なリズムを刻む。

14. Distant Worlds（プロマシアEND-6）



➡『プロマシアの呪縛』のエンディングテーマ。「石の記憶」をアレンジしたヴォーカル曲で、増田いずみ氏の伸びやかな歌声が美しい。

15. Jeuno -Starlight Celebration-（星芒祭）
16. Sunbreeze Shuffle（あますず祭り）
17. Distant Worlds -Guitar Version-
18. Ru'Lude Gardens -Star Onions Version-



➡「Ru'Lude Gardens」のアレンジバージョン。上品で優雅な弦楽合奏の原曲を、聴いて楽しいテクノポップ調に仕上げた。

収録曲【ピアノコレクションズ】

1. The Federation of Windurst
2. Rabao



➡「Rabao」のピアノアレンジ。伴奏部と主旋部のゆるやかな掛け合いが、力強さのなかにも、はかなさや寂しさを感じさせる。

3. Choc-a-bye Baby
4. Moblin Menagerie - Movalpolos
5. Battle Theme #2
6. Faded Memories - Promyvion
7. Jeweled Boughs
8. Tu'Lia
9. Distant Worlds
10. Vana'diel March #4



THE STAR ONIONS ~FINAL FANTASY XI Music from the Other Side of Vana'diel~

■税込価格：2,500円 ■発売元：スクウェア・エニックス
■編曲：水田直志、谷岡久美、甲田雅人

『FFXI』コンポーザー・水田直志氏率いるバンド「THE STAR ONIONS」のアルバム。大胆にアレンジした『FFXI』楽曲を楽しめる。メンバーは水田氏のほか、谷岡久美氏（『FFXI』コンポーザー）、関戸 剛氏（スクウェア・エニックスコンポーザー）、甲田雅人氏（フリーコンポーザー）、マイケル・クリストファー コージ フォックス氏（『FFXI』トランスレイター）。

※2009年5月20日には第2弾アルバム「Sanctuary」も発売された

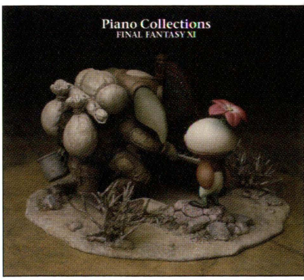
収録曲

1. Vana'diel March
2. Metalworks
3. Rolanberry Fields
4. Kazham
5. The Forgotten City - Tavnazian Safehold
6. Mog House
7. The Sanctuary of Zi'Tah



➡聖地ジ・タのBGMを、フュージョンへとアレンジ。電気楽器やシンセサウンドをメインに、アドリブも豊富に盛りこんだ意欲作だ。

8. Awakening
9. Selbina
10. Blessed in Her Glorious Light -The Grand Duchy of Jeuno-



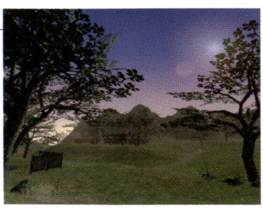
ピアノ・コレクションズ ファイナルファンタジーXI

■税込価格：2,800円 ■発売元：スクウェア・エニックス
■編曲：水田直志、石川 芳

『FFXI』音楽のピアノアレンジCD。アレンジャーとして水田氏のほかに、作編曲家の石川 芳氏を迎え、『アルタナの神兵』までの曲のなかからピックアップした選りすぐりの11曲を、ピアノ演奏用に編曲している。演奏は、ピアニストの伊賀あゆみ氏と大神香澄氏。

収録曲

1. A New Horizon - Tavnazian Archipelago
2. Ronfaure



➡「Ronfaure」のピアノアレンジバージョン。全体的なテイストは原曲に近いが、随所にダイナミックなアレンジが加えられている。

3. The Grand Duchy of Jeuno
4. Whispers of the Gods
5. Stargazing
6. Fated Strife -Besieged-
7. Mercenaries' Delight
8. The Sanctuary of Zi'Tah
9. The Cosmic Wheel
10. Griffons Never Die
11. Wings of the Goddess

グッズカタログ
Ver.090409
Goods Catalogue

7年におよぶ歴史のなかで、つぎつぎと発売されてきた『FFXI』の関連グッズ。それらのなかから、2009年4月現在、公式通販サイト「スクウェア・エニックス プロダクツ」であつかっている商品を紹介しよう。



スカルプチャーアーツ 闇の王
税込価格：26,040円

Side View





Back View

獣人勢力を恐怖でたばね、水晶大戦を起こしたとされる「闇の王」のポリレジン製スタチュー。ズヴァール城にて復活したさいの姿をモチーフにしたもので、巨大な武器を手にした様子は迫力満点だ。足元には魔晶石の列柱も再現。

メタルキーホルダー
税込価格：【マンドラゴラ】1,995円
【ゴブリン】2,415円

『FFXI』に登場する人気モンスター、マンドラゴラとゴブリンのキーホルダー。精巧なディテールとメタルの質感が、重厚な雰囲気をかもし出す。

マンドラゴラ



ゴブリン



マスコットストラップ

税込価格：各840円

キャラクターの根付をあしらった、かわいらしいストラップ。キーホルダーと同様、マンドラゴラとゴブリンの2種類がある。ストラップ部分の素材は合成皮革。



マンドラゴラ

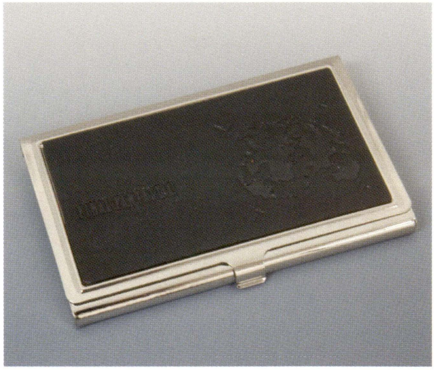


ゴブリン

カードケース

税込価格：3,045円

メタルと合皮で作られた、名刺サイズのカードケース。合皮部分には『FINAL FANTASY XI』のロゴと、ヴァナ・ディールのワールドマップが型押しされている。



シルバーリング

税込価格：各11,550円

シルバー925製のデザインリング。ゲーム中に登場する、3つの国家から各国の出身者に贈られるリングを再現したもので、それぞれの国名が内側に刻印されている。サイズは13号、15号、17号、19号の4種類。



バストゥークリング

⬅イエローゴールドメッキを部分的にほどこしたもの。金と銀のコントラストが美しい。



サンドリアリング

⬆サンドリア国旗にも見られる鷲頭獅子と王冠の意匠が、リングの表面に刻まれている。



ウィンダスリング

➡エポキシ樹脂で再現したカラーパーツとピンクゴールドメッキで仕上げた、色あざやかな品。

FINAL FANTASY XI
天野喜孝作品集
Yoshitaka Amano Art Gallery

『FF』シリーズのイメージを形作ってきた天野喜孝氏は、『FFXI』でも多くのイラストを手がけている。話題を呼んだ屏風絵のワールドマップにはじまる絢爛豪華な作品の数々を、一挙に公開しよう。



『ファイナルファンタジーXI』イメージイラスト





『ファイナルファンタジーXI 2002 SPECIAL ART BOX』パッケージイラスト

『ファイナルファンタジーXI』イメージイラスト







『ジラートの幻影』イメージイラスト

『ファイナルファンタジーXI』イメージイラスト



『プロマシアの呪縛』パッケージイラスト



『オールインワンパック2004』パッケージイラスト



『アトルガンの秘宝』パッケージイラスト



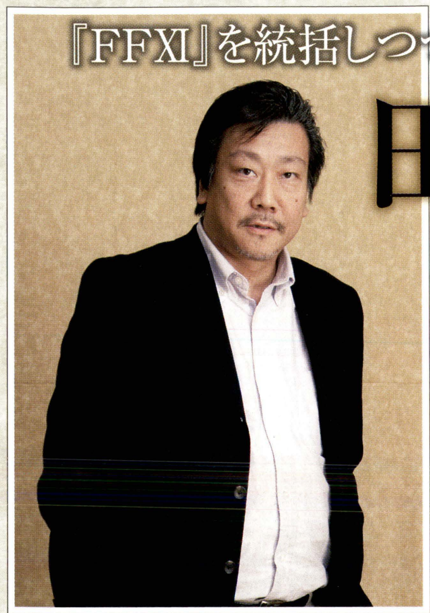
『オールインワンパック2006』パッケージイラスト



『アルタナの神兵』パッケージイラスト



『アルタナの神兵』イメージイラスト



『FFXI』を統括しつづけてきたプロデューサー

田中弘道 INTERVIEW

プロジェクト立ち上げ当初から『FFXI』開発チームの指揮をとっているのが、田中弘道プロデューサーだ。名実ともに『FFXI』の"顔"と言える田中氏に、企画開始時のエピソードから今後の展望まで、本作に対する思いを語っていただいた。

（聞き手：山下　章＆大津佳之）

『エバークエスト』や『ウルティマオンライン』をプレイしてMMORPGに挑戦しなければと感じました

――まずは、『FFXI』のプロジェクトがスタートしたきっかけを教えてください。

田中　10年ほど前の話になりますが、坂口さん（坂口博信氏：『FF』シリーズの生みの親）が映画を作るために、ほかのスタッフと一緒にハワイへ行っていた時期があるんです。そのとき、夜中まで仕事をして家に帰っても遊ぶものが何もない状態だったそうなんですよ。そんななかで彼らが……といっても、もっぱら坂口さんが、なんですけど（笑）、『エバークエスト』というMMORPG（多人数同時参加型オンラインRPG）にハマりまして。

――相当プレイされていたそうですね。

田中　ええ。それで僕らにも「やってみろ！」と言ってきたんですよ。そのときは、PS1からPS2へ移行する時期で、しかもいろいろな開発チームがプロジェクトを終えた直後で、「つぎはMMORPGみたいなものを作りたいね」という話をしていたんです。ただ、そのおもしろさをまだよくわかっていなかったし、なぜ坂口さんがそこまでハマるのかも知りたかったので、とりあえず10人くらいのプランナーが『エバークエスト』をいっせいに遊びはじめて。そうしたら、もう大ハマリ（笑）。ゲームのなかとはいえ、ハワイにいる坂口さんが目の前に立っているのは、とても不思議な感覚でしたね……実際には女の子のキャラクターだったんですけど（笑）。坂口さんはすでにレベルが高かったから、あまったアイテムをくれたりして、非常にかっこよく見えるんですよ。そんなことも含めてすべてが衝撃的で、「これはMMORPGに挑戦しなきゃいけないな」と感じたわけです。

――このおもしろさを自分たちで提供したいと？

田中　そうですね。思い返せば、僕と坂口さんは大学の同級生だったんですが、よく学校をサボって『ウィザードリィ』とか『ウルティマ』で遊んでいたんです。そのときに感じた、「この楽しさを僕らなりに実現したい」という思いが、『FF』の第1作につながっていった。当時と同じような衝撃を『エバークエスト』から受けましたね。それがきっかけになって、『クロノ・クロス』チームと『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』チーム、あとは大阪の『パラサイト・イヴ2』チームあたりを合体させて、1個のチームとして立ち上げたんです。

――そうすると、『FFXI』のプロジェクト自体には、わりとすんなりゴーサインが出たんですか？

田中　はい。当時は上層部の人間もオンラインゲームにあまりくわしくなかったんですけど、僕も坂口さんも石井君（石井浩一氏：『FFXI』初期ディレクター）も「これをやらない手はない、絶対におもしろいからやりましょう」と口々に説得していました。ただ、いま思うとかなり無謀でしたね。当時のPS2には、ハードディスクもなければインターネット接続機能もないのに、どうやってMMORPGを実現させるのか、僕ら自身も半信半疑なところはありましたから。しかも、あのころはまだブロ

ードバンドが一般的でなくて、回線速度が一番速いのはISDNだった。僕もそうでしたが、テレホーダイ(深夜・早朝の時間帯が定額料金になる通話サービス)を使って夜11時以降しか遊べないような時代に、よくMMORPGの制作に挑戦したなあ、と。いまなら二の足を踏むけど、当時は勢いで突き進んでいたんでしょうね。

『FFXI』で一番重視したのはコミュニケーションの部分

――プロジェクトが始動してからは、具体的にはどのような流れで開発が進んでいったのでしょうか？

田中　まず、PS2のハードディスクやインターネット接続を実現してもらうために、「本気で取り組んでほしい」とSCE(ソニー・コンピュータエンタテインメント)さんに何度もお願いしました。それから、当時はPC向けのMMORPGがいくつかあったんですが、『エバークエスト』と『ウルティマオンライン』以外は全滅状態で、商業として成り立っていなかった。そんな状況で『FFXI』を成功させるにはどうしたらいいか、最初にいろいろ考えましたね。現在、クロスプラットホームで展開しているのは、そのときに出た構想なんです。

――当初から複数の機種で発売する計画だったと。

田中　ええ。MMORPGである以上、日本国内だけでなく欧米でも展開しなければ採算が取れない、そのためにはPC版は絶対にはずせない、と考えていました。ただ、PS2版をベースにするからといって、ハードのスペックに合わせて内容を落とすことはしたくなかった。その当時に欧米でMMORPGを遊んでいる人たちにも納得してもらえるレベルのものを作りたかったんです。しかも、最低でも5年間は運営しないと利益は出ないはずなので、そうなると5年後のPC市場とも互角の勝負ができるようなものを作らなければならない。そのことが、僕ら開発者全員に与えられた命題でしたね。

――本作はMMORPGであると同時に『FF』のナンバリングタイトルでもありますが、『FF』シリーズというものに対してはどういったアプローチを考えましたか？

田中　最初の段階で、『FF』の再定義をしながら作っていきたいと石井君たちが言ってきたんです。『FF I』をファミコンで作った当時は、ハードの性能やメモリの容量などの関係で、自分たちが本当に表現したかったことを実現できなかったけど、いまPS2やPCといった最新のハードで作るなら、どんな形にするべきだろうか……そんなところからはじまって、クリスタルの意味であるとか、『ファイア』や『ケアル』といった魔法、あるいは属性というものの関係など、すべてイチから再定義する作業を、石井君が中心となってやってましたね。

――『FFXI』は、プレイヤー自身が物語を作っていくという、それまでの『FF』シリーズにはないスタイルですけど、そのあたりも意識して制作されたのですか？

田中　そうです。これまでの『FF』は、僕らがシナリオを作って演出をほどこして"見せる"タイプのゲームでした。でも、MMORPGを実際にやってみると、ゲーム中に登場するキャラクターは生身の人間が操作していて、その人たちが考えることや話すことは、すべてリアルなものなんですよね。仮想空間ではあるんですけど、出会いも別れも、予測不可能な物語として現実に起きている。その事実に驚いたというか、「作り物とはちがう楽しさがある」と感じて、それを中心にゲームを作りたいと思いました。ですから、『FFXI』を作るうえで一番重視したのは、コミュニケーションの部分なんです。何をしていても……たとえばバトル中でもアイテムの操作中でも、つねにチャット機能だけは止めない、というのを基本にして作っていきましたね。

実際に『FFXI』をプレイしてユーザーさんの意見を聞いてます

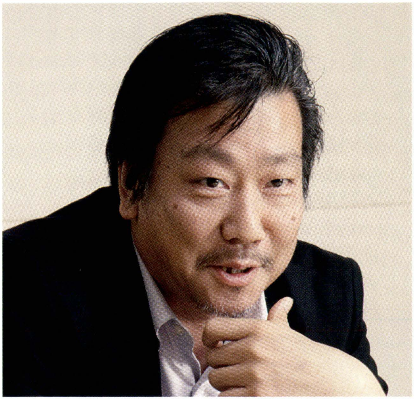
――『FFXI』の運営がはじまってから、プレイヤーのかたがたの反応をご覧になって、いかがでしたか？

田中　βバージョンのころから、僕自身もゲーム内に身をひそめて様子を見ているんですけど、ユーザーさんの動きには毎回驚かされるばかりですよ。「ああ、こんな倒しかたがあったのか」とか、「これは想定外のプレイだな」とか。そういったものは、つぎのバージョンアップで対応してバランスを調整していきました。ゲームをおもしろくするためには、特定のジョブや特定のプレイヤーのみがトクをする仕組みは排除せざるを得ないですからね。そんな調査をしつつ、実際にみなさんがプレイしている場面を見るんですけど、楽しんでくれているのが直接伝わってきて、僕らには大きな励みになりました。

――ときどき「田中さんらしき人を見た」という目撃情報が出ますよね。

田中　いや、おそらくプレイヤーのかたには、僕かどうかはわからないんじゃないかな。身をひそめてプレイするときは、タルタルの女の子とか、パッと見ではわからないようなキャラクターで、一般のプレイヤーとパーティを組んだりしてますから。で、パーティメンバーから、「『FFXI』のここがダメだよね」みたいなグチを聞くんです(笑)。さすがにいまはパーティを組むところまではやらないですけど、プレイはしてますね。おそらく開発スタッフ全員が、そうやって実際にヴァナ・ディールに入って遊んでいると思いますよ。

――プレイヤーの生の声が開発に反映されているわけですね。そういえば、プロデューサーである田中さんも、開発の現場で作業しているとうかがいましたが……。



田中　そうなんです。人にまかせればいいんでしょうけど、なかなかまかせられなくて。仕様書を書くくらいなら、頭のなかにあるものを自分で作ったほうが早いと思ってしまうんですよ(笑)。それから、こまかいゲーム性みたいなものは現場のスタッフに大半をまかせても、プレイヤーに一番近いユーザーインターフェースの部分だけは自分でいじりたいという気持ちがいまだにあって。さすがにそこまで関われるのも『FFXI』で最後かな、とは感じていますが。

――具体的にはどの部分を担当しているのですか？

田中　プレイヤーのみなさんがご覧になっているメニューまわりですね。テキストはもちろん、ウインドウやボタン、アイコンなんかのグラフィックもひととおり自分で描いていますよ。あとは、文字フォントも全部チクチクと作ったり(笑)。じつはあの文字、昔の『FF』とか『聖剣伝説2』などで使っていた歴史のあるフォントをアレンジしたものなんです。

――以前、マクロパレットが大幅に増えたことがありましたが、そのあたりも田中さんが？

田中　ああいったものは、実際にゲームをプレイしている開発スタッフから「田中さん、これを増やしたいんですけど、なんとかなりませんか？」みたいな話がきて、じゃあ考えてみるよ、ということで実装しているんです。つまり、「これやってね」とオーダーを受けて、「はいはい」と言って作らされていると(笑)。

オンラインにすると決めたときには「この作品に骨をうずめよう」と思いました

――サービス開始から7年が経過した『FFXI』ですが、最初の段階でバージョンアップなどのロードマップは作られていたんですか？

田中　『ジラートの幻影』までは、最初の1本のストーリーとして構想を立てていましたね。そこまでを"バージョン1.0"として区切り、MMORPGとして完成させようと。『プロマシアの呪縛』以降は、プレイしたみなさんからの意見をフィードバックして、その後の開発方針を決めていきました。『ジラートの幻影』の運営をしながら、つぎのステップを作っていた感じですね。

――最近では追加シナリオシリーズもはじまりました。

田中　いまの社内の開発チームでは、『アルタナの神兵』のバージョンアップ作業だけで手一杯なんです。そんななかでも、本筋とはちがう別の遊びかたが提案できないかと考えて、中編くらいの短いストーリーを収めた小さいパッケージで展開する形もあるんじゃないかと。ただ、社内のスタッフは動かせないので、はじめて外部の開発スタジオを使おうということで、昔一緒にニンテンドーDSで『FFIII』を作ったマトリックスさんにお願いしたのが、追加シナリオの『石の見る夢』ですね。今後も、第2弾、第3弾の追加シナリオをリリースする予定です。

――オンラインゲームは、サービスがつづくかぎり、新要素を提供していく必要がありますからね。

田中　じつは、『FFXI』をオンラインで作ると決めたときに、「僕は今後これしか作らないだろう、この作品に骨をうずめよう」と思っていたんですよ。というのも、バージョンアップをしていくだけで自分のやりたいことができるから、別のタイトルを作る必要性がなくなるんじゃないかと感じまして。たとえば、『FFI』を作ったときには、「あそこはやり残したな」とか「ユーザーさんはここが気に入らなかったみたいだ」とか、そういった物足りなさや反省点がつぎの作品への原動力になって、『FFII』が生まれたわけです。でもオンラインゲームだと、みなさんの反応がリアルタイムで見られるし、不都合な部分もすぐに直せるから、新しいタイトルを作る理由がなくなってしまう。これならユーザーさんとのキャッチボールをずっとつづけていける、と思いましたね。

――そうすると、『FFXI』は田中さんのライフワークになっていくわけですか？

田中　そうなると考えていたんですが、PS2という家庭用ゲーム機をベースにしている以上、どこかでハードの世代交代がくるじゃないですか。最初に5年間はつづけようと言っていたのは、家庭用ゲーム機がだいたい5年のサイクルでつぎの世代に移り変わることも含めた判断なんです。つまり5年間は現状のままで持つけれど、そこから先は新しいハード向けに作り直さないといけない。

――たとえば、PS3版『FFXI』もありうると……？

田中　そう、たしかに最初はそれもアリかなと思ってました。でも、5年間で作りためたものがあまりに膨大な量になっていて、「これ、とてもじゃないけど移植できないよ」と(笑)。移植するだけの労力があれば新作ができちゃう、という話になって、『FFXI』チームからわかれ

た一部のスタッフが、実際に新しいタイトルを作りはじめているんです。プログラムやシステムはイチから作り直していて、『FFXI』とは全然ちがうベクトルのものになりそうなので、そちらも楽しみにしてほしいですね。

やれるかぎりは『FFXI』をつづけていこうと思っています

――『FFXI』は、7年間で登録キャラクター数が200万を超えましたが、この盛況は予想していましたか？

田中　正直、まったく手探りの状態からはじめたので、どれくらいの数になるとすごいのか、よくわかっていなかったですね(笑)。ただ、最初のころには「プレイしているユーザーさんが100万人までいったら夢のようだね」という話はしていました。それにくらべると、現在はユーザーさんが50万人前後なので、まだ半分くらいなんですが、本当に100万人まで増えたら、いまのデータセンターのキャパシティだと持ちこたえられないかも(笑)。逆に、うまくいかなければ20万人とか30万人止まりだとも考えていたので、結果的には想定していた数のユーザーさんが集まってくれた感じですね。

――『FFXI』には熱心なプレイヤーが多いですが、遊んでいるかたにはオンラインゲームにどんなふうに向き合ってほしいと考えていますか？

田中　『FFXI』にログインするときに表示される、あの注意書きどおりですね。「私生活を大事にして、ハマりすぎないでほしい」と。オンラインゲームには、いろいろな体験をできる可能性があると思うんです。実際の社会では友だちを何十人も作るのは難しいけどオンラインでは可能ですし、自分が平社員だったとしてもゲーム中ではパーティ内でリーダーシップを取れるかもしれない。ゲームでのそういった体験を実生活にフィードバックできるような、リアルとバーチャルをお互いにおぎなえる関係が築けたら理想ですね。あくまでも「実生活を豊かにするためのバーチャルワールド」であってほしい。そういう意味では、『FFXI』で知り合った人たちがご結婚されるのは、非常にうれしいんですよ。

――田中さんが考えるオンラインゲームの今後の展望を聞かせてください。

田中　『FFXI』は、人とのつながりが重要だと考えて作ってきたためにパーティプレイが必須になっていて、それが敷居を高くしていた部分もありますけど、いまはレベルシンクなどのシステムを導入し、もう少しライトに遊べるようになってます。そんなふうに、これからのオンラインゲームは「時間がない人でも気軽に楽しめる」ということが重要になってくると思うんですよ。ただし、単にライトなゲームにするだけだと、ユーザーさんの遊びかたもライトになって、長つづきせずにすぐに離れていってしまう。MMORPGはプレイを持続してもらうべきものだと思うので、みなさんに末長く楽しんでもらうために、バージョンアップなどでつねに生きた世界を提供していきたいですね。『FFXI』も、こんなに長期間になるとは予想していませんでしたが、やれるかぎりはつづけていくつもりです。開発スタッフもまだまだ全然やり切ってないみたいなので、もうしばらくおつき合いのほどをよろしくお願いします。

(2009年4月23日　スクウェア・エニックスにて収録)

実生活を豊かにするためのバーチャルワールドであってほしい



プロデューサー

田中弘道

Hiromichi Tanaka
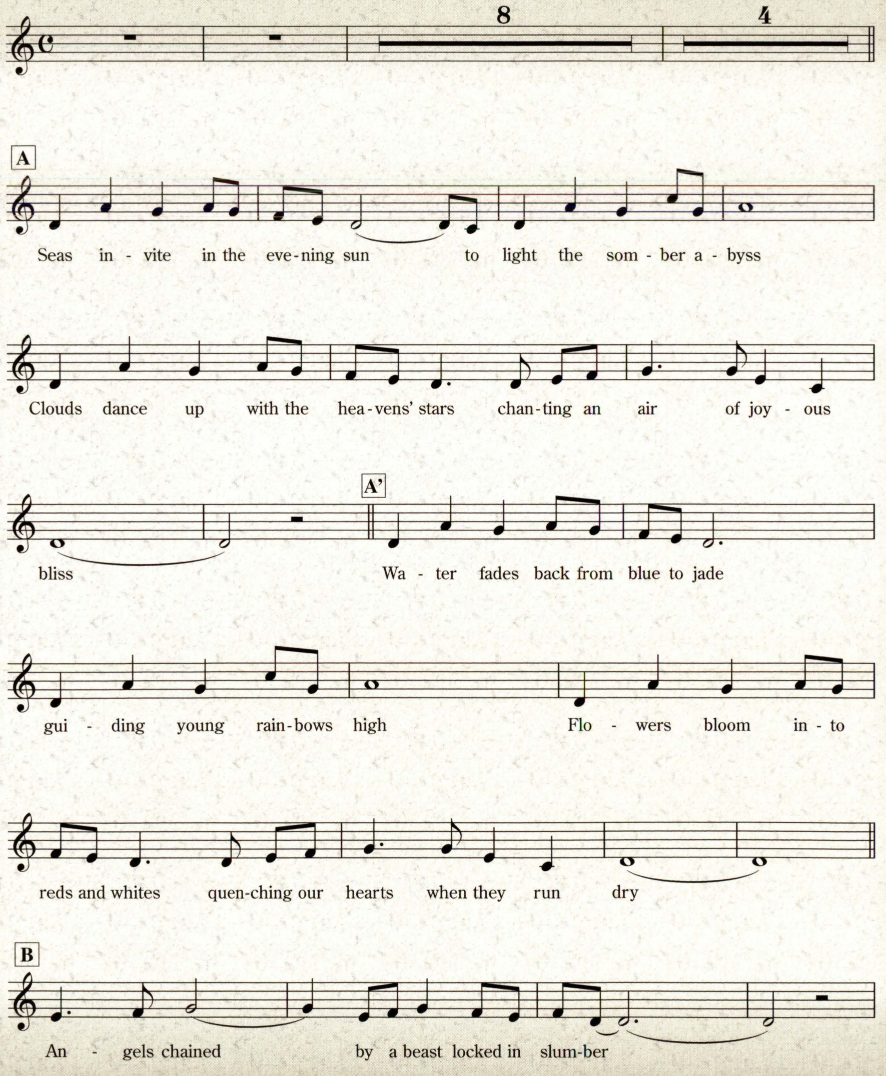
1983年、スクウェア(当時)に入社。『デストラップ』『水晶の龍』といったタイトルの制作に携わる。『FFⅠ』～『FFⅢ』ではバトルやメニューのシステムデザインを手がけ、『FF』黎明期を支えた。以降は『聖剣伝説2』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』などのプロデューサーを務めたのち、『FFXI』でひさしぶりに『FF』シリーズへ復帰。
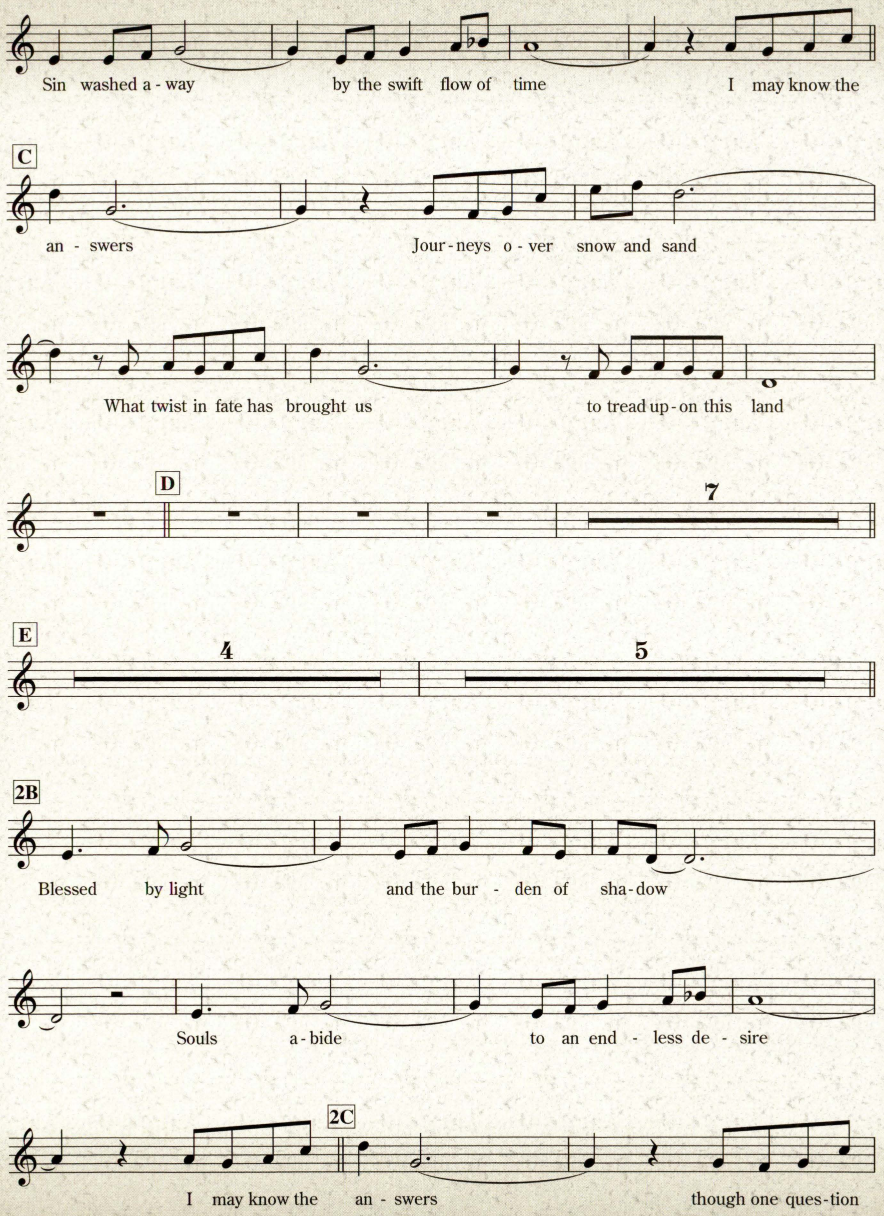
Distant Worlds

—Music from FINAL FANTASY XI—

作詞：佐藤弥詠子
英語訳：マイケル・クリストファー コージ フォックス
作曲：植松伸夫
編曲：水田直志
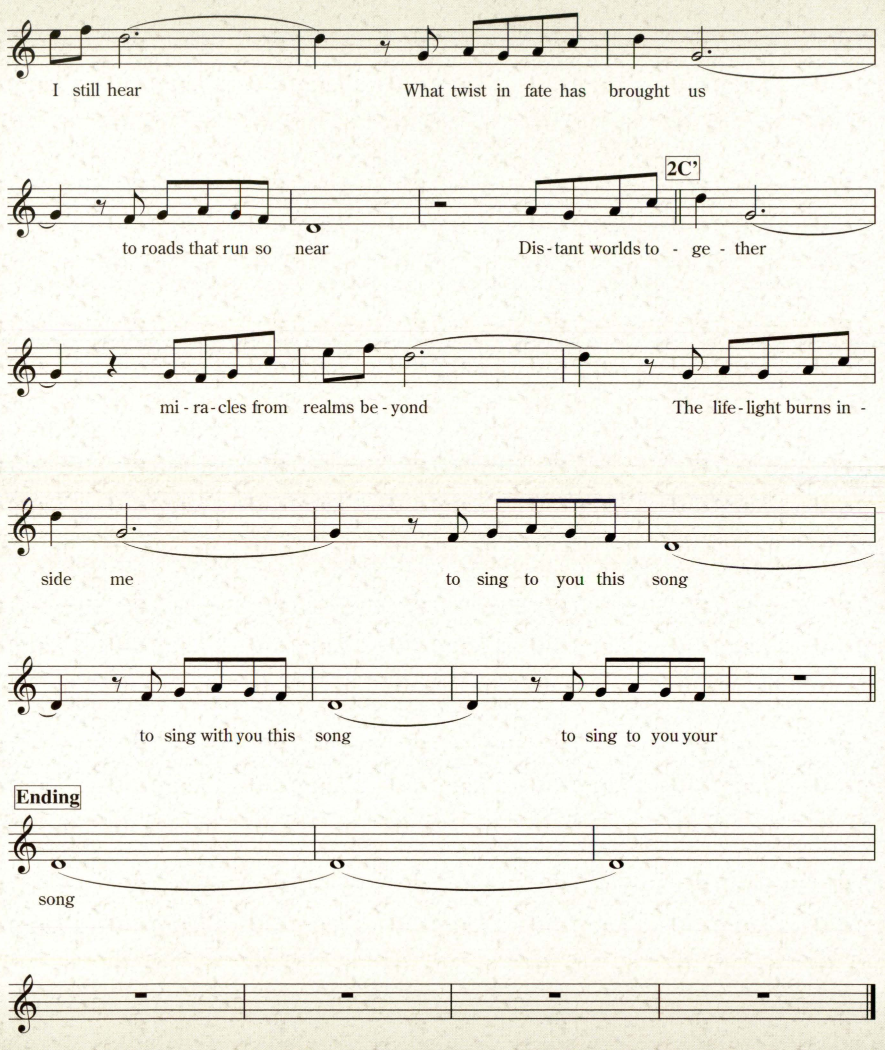





Sin washed a - way by the swift flow of time I may know the
C
an - swers Jour - neys o - ver snow and sand
What twist in fate has brought us to tread up - on this land
D
7
E
4
5
2B
Blessed by light and the bur - den of sha - dow
Souls a - bide to an end - less de - sire
2C
I may know the an - swers though one ques - tion



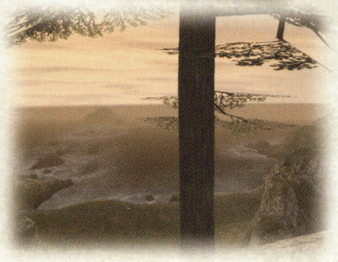




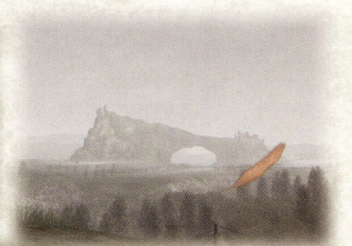

I still hear
What twist in fate has brought us
to roads that run so near
2C'
Dis - tant worlds to - ge - ther
mi - ra - cles from realms be - yond
The life - light burns in -
side me
to sing to you this song
to sing with you this song
to sing to you your
Ending
song











歌詞

Seas invite in the evening sun
to light the somber abyss.
Clouds dance up with the heavens' stars,
chanting an air of joyous bliss.

Water fades back from blue to jade,
guiding young rainbows high.
Flowers bloom into reds and whites,
quenching our hearts when they run dry.

Angels chained by a beast locked in slumber.
Sin washed away by the swift flow of time.

I may know the answers.
Journeys over snow and sand.
What twist in fate has brought us
to tread upon this land?

Blessed by light and the burden of shadow.
Souls abide to an endless desire.

I may know the answers,
though one question I still hear.
What twist in fate has brought us
to roads that run so near?

Distant worlds together.
Miracles from realms beyond.
The lifelight burns inside me
to sing to you this song.
To sing with you this song.
To sing to you your song.

日本語原詩

夕日が海に落ちるのは　海の世界を照らすため
雲が空を泳ぐのは　星の言葉を伝えるため
水面(みなも)が色を変えるのは　虹と契りを結ぶため
花が優しく咲き誇るのは　あなたの心を飾るため

天使であり　獣である私たちは
知を求め　血を求め
時がすべてを流すのは　犯した罪を許すため

私は知っている　すべてを
あなたとの旅が教えてくれた
何のために　私とあなたは生まれたのか?

光を追い　影をひきずる私たちは
齢(よわい)を超えて　弱さを超えて
人の想いに果てがないのは　既に扉が開かれているため

私は知っている　すべてを
それでもあなたに問いたい
どうして　私とあなたが出会ったか?

私の世界とあなたの世界がつながる奇跡
私が生を受けたのは　あなたに歌を歌うため

あなたと歌を歌うため
あなたの歌を歌うため

SE-MOOK

ファイナルファンタジーXI ストーリーアルティマニア

Ver.090409

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
　編集長　是枝良昌
　編　集　多田卓司
　制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
　山下　章(Director／インタビュー聞き手)
　大津佳之(Sub-Director／ベーシックガイド／ミッションストーリーガイド／クエストストーリーガイド／アルティマニアガイド／インタビュー聞き手&構成)
　大野優子(ミッションストーリーガイド／クエストストーリーガイド／インタビュー聞き手&構成)
　菅沼慎太(ベーシックガイド／ミッションストーリーガイド／クエストストーリーガイド／インタビュー構成)
　大出綾太(インタビュー構成)
　山中直樹(Editorial Support)
　小石朋仁(Editorial Support)
　中谷　薫(Editorial Support)
　加藤京子(Editorial Support)

デザイン・DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com/】
　神田奈保子
　堂　和昌
　奥野良子
　金子真呼
　井村　旬
　渥美沙弥香

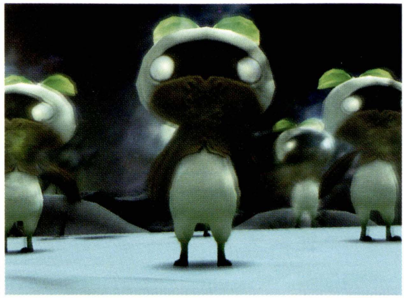
カバーデザイン
株式会社ブランケット・プロジェクト
　島田忠司
　門倉徳映

撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp】
　柴泉　寛
　栗原茉莉

造形
林美術
　林　敏夫
　佐藤ゆりえ

協力
ねこひげ合同会社
　渡辺　崇
　渡辺麻美
株式会社クラフトーン
天野喜孝事務所

監修
株式会社スクウェア・エニックス
　『ファイナルファンタジーXI』開発チーム



2009年7月2日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-2507-8 C9476 雑誌62011-97


FINAL FANTASY® XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI
SQUARE ENIX®